DVD
Juego completo
+15 demos

ENTRA EN JUEGO

GAMELIVE PC

OCTUBRE 2004
Nº44

ANÁLISIS

LOS SIMS 2
El salto generacional

FIFA FOOTBALL 2005
Toque de clase

ROME: TOTAL WAR
Todos los caminos llevan a Roma

COLIN MCRAE RALLY 2005
Mejorando tramo a tramo

AVANCE

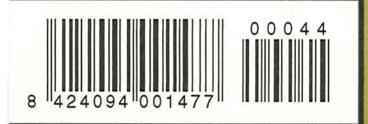
PRO EVOLUTION SOCCER 4
Con hambre de gol

TRIBES: VENGEANCE
Almas de metal

GUÍA

CODENAME: PANZERS
Las campañas paso a paso

Nº 44 OCTUBRE 2004 • 4,95 EUROS



ANÁLISIS
Los Sims 2 · Rome: Total War · FIFA Football 2005 · Colin McRae Rally 2005 · Silent Hill 4 · Star Wars: Battlefront
Evil Genius · Xpand Rally · Warhammer 40.000: Dawn of War · Tiger Woods 2005 · Myst IV · Total Club Manager 2005...

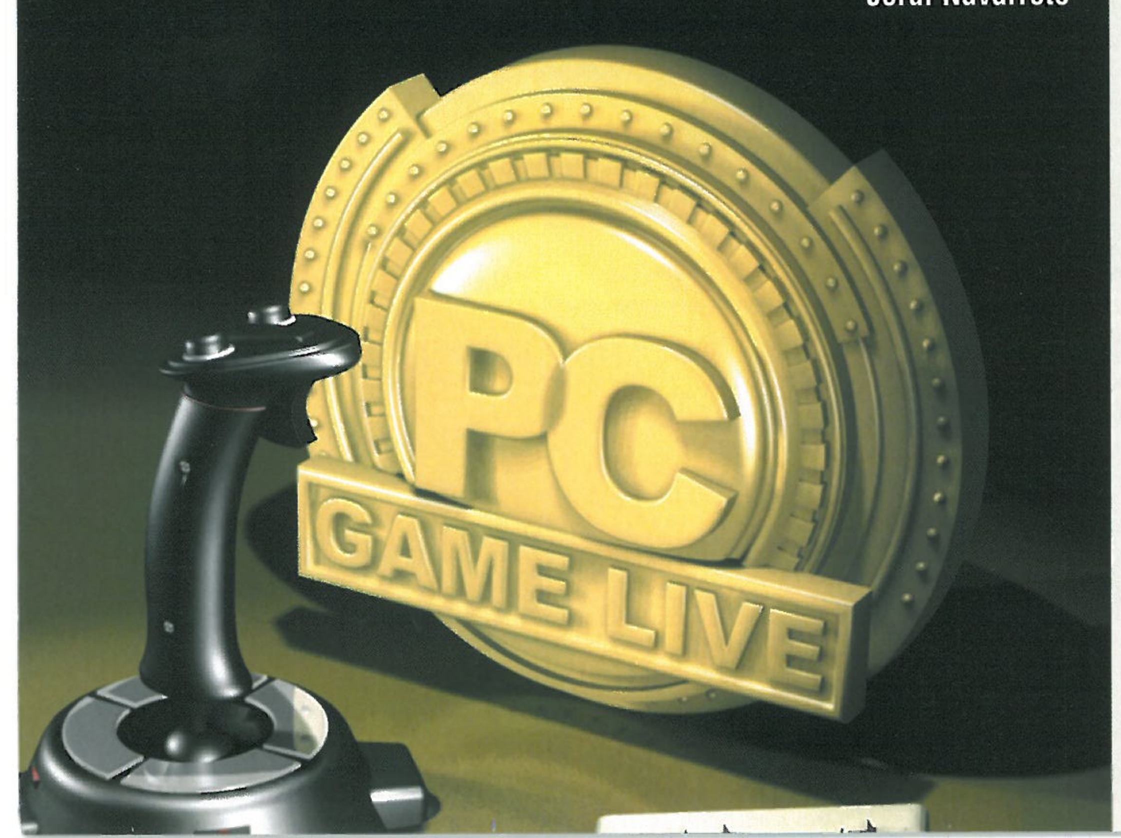
QUAKE, AQUÍ HAY TOMATE

Hace unas semanas aparecieron en numerosas páginas de Internet imágenes de *Quake IV*. Resulta que Activision concedió esas imágenes en exclusiva a diversas revistas de todo el mundo y, claro, alguien filtró las imágenes y éstas comenzaron a extenderse por la Red. Pese a los esfuerzos de Activision para que se retiren, todavía es posible encontrarlas en algunas de ellas. Y es que, aunque algunas compañías siguen sin querer aceptarlo, estamos en la era de la información y es imposible poner vallas al monte. Por suerte, la época de las exclusivas y las componendas ha pasado ya, pese a que algunos pretendan seguir privando de información a gran parte del público en beneficio de determinadas publicaciones.

Pero vamos a lo que realmente te interesa: ¿qué puedo contarte de *Quake IV*? Pues que retomará, de alguna manera, el argumento de *Quake II*. En el apartado para un jugador serás uno de los marines que participan en la invasión del mundo de los strogg. Gráficamente, la calidad del juego está fuera de toda duda, ya que utilizará la tecnología de *Doom 3*. De todas formas, se utilizará para que te sientas inmerso en un gran conflicto bélico en lugar de emplearla para generar un ambiente claustrofóbico donde los sobresaltos son los grandes protagonistas. Y es que este *Quake IV* pretende ser algo así como la versión interactiva de una película de acción futurista.

Todavía se desconoce el armamento del juego, pero sí se sabe que se incluirán implantes que mejorarán tus características. También podemos anticiparte que se incluirán vehículos, tanto terrestres como aéreos. Sobre los escenarios, habrá tanto interiores como exteriores, y parece que estos últimos no van a ser particularmente grandes. Cuando nos dejen, seguiremos informando.

Jordi Navarrete





C/ Álava, 140 – 7ª Planta
08018 Barcelona - España
Tel: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@immpress.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@immpress.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@immpress.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol García, Sandra Sol y Javier Moncayo

Colaboradores
E. Artigas, A. Biurrun, J.J. Cid, M.A. González, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, C. Robles, X. Robles, D. Valverde y N. Vico

Desarrollo CD-ROM
Sergi Hernández
s.hernandez@immpress.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Diseño y Maquetación
Montserrat Planas, Christine Risé, Juliana Peña

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana y Carolina Rodríguez

Director comercial
Albert Montserrat
a.montserrat@immpress.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@immpress.es
publicidad.gamelive@immpress.es

Delegación Madrid
C/ Pizarro, 5, 4ºB
28004 – Madrid
Tel: 91 522 06 86
Fax: 91 521 28 97

Suscripciones
suscripciones@immpress.es

Impresión
Rotocayfo-Quebecor

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IMMpress.

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/10/2004
Printed in Spain

DIFUSIÓN CONTROLADA POR



immpress

CONTENIDOS OCTUBRE 2004

PRO EVOLUTION SOCCER 4



El rey que vino de Konami está empeñado en conservar su trono, aunque vista la altura a la que ondea el nuevo *FIFA* no va a tener las cosas nada fáciles. Te contamos lo que puedes ir esperando de él.

48

LOS SIMS 2

Los más sociales del barrio PC han vuelto. Y esta vez no es una expansión, sino LA secuela de EL fenómeno que ha marcado los últimos tiempos en compatibles. Averigua qué tal se comportan tus nuevas marionetas en sus casas de muñecas.

68

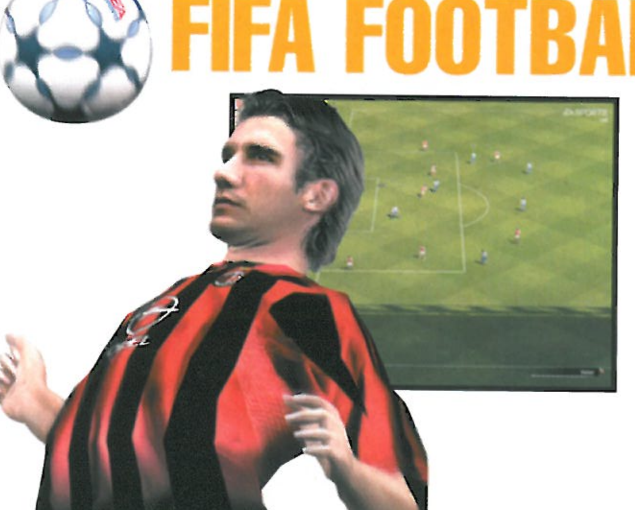
ROME Total War



Una saga bélica que empezó en Japón y que a su paso por Roma ya ha conseguido abrirse un hueco en cualquier antología del videojuego. Esta tercera entrega elimina aristas a una fórmula de juego de contrastada solvencia.



FIFA FOOTBALL 2005



Con el otoño renace la Liga, una cita a la que no podía faltar el nuevo fascículo de *FIFA*. Su nuevo sistema de control al primer toque supone un avance importante respecto a la anterior entrega.



COMPARTE LA AVENTURA.
COMPARTE LA FANTASÍA.



En los últimos dos años, más de 500.000 usuarios en Japón y Norteamérica han visto
la historia de Vana´diel desarrollarse ante sus ojos.

A principios de Septiembre de 2004, las puertas de Vana´diel se abrirán a Europa, llamando a una nueva generación
a disfrutar de la emoción de uno de los más grandes RPGs Online del mundo

CARTA BLANCA



No está mal el balance. Este mes, podemos exhibir **otra carta del tipo que nos prometió jarabe de bellota** y que nunca cumple, **además de noticias curiosas** de lo que se cuece en la Red y en otros rincones **y alguna** que otra **crítica** destructiva, que no malintencionada. **Vamos, que bien.**

Falta perejil

Quería contestar a un e-mail del mes de julio que preguntaba por herramientas de creación de mapas para *Vice City*. Puedes descargarlas en www.gta-action.com, donde también hay archivos para modificar audio, radios y skins. Por último, anunciar que estamos desarrollando un mod para *Vice City*, *Perejil Operations*, cuyo tema principal es nuestra "gran hazaña" en el islote de marras. Lo protagonizan personajes como Torrente, Snake, Mario o el Fary. Estamos doblando el juego con diálogos cómicos en torno a la misión y todos en español al igual que los textos. También estamos modificando las armas, los vehículos y edificios como tiendas españolas y creando nuevos mapas como la isla de Perejil. El mod está ambientado en España en tono cómico. Os reiréis con los detalles. Si queréis uniros al proyecto o saber cómo se descarga el mod, agregadnos: jc_tuner_87@hotmail.com y rezoblood@hotmail.com.

Fabio Monedero (e-mail)

Pues eso, que estamos deseando que lo completéis para echarnos unas risas. En la madrugada de hoy, con viento de Levante, vamos a darle un susto de muerte a las cabras y a la pareja de gendarmes marroquíes. Cuando vean aparecer a Torrente alopecia en ristre y en camiseta Imperio, se les va a helar la sangre en las venas.

Parche filipino

Soy un aficionado a *Battlefield 1942*. De hecho, tengo el primer juego y la expansión de *Road to Rome*. Hace algunos meses, leí en la revista que había un nuevo parche con un mapa más. Cual fue mi desilusión cuando, después de descargarlo e instalarlo, vi que los



mapas añadidos (Operación Aberdeen, Liberación de Caen, Invasión de Filipinas, Mar del Coral y Batalla de Inglaterra) eran exclusivos para jugar en red en modo multijugador. Al menos no fueron todo desgracias porque el mapa Batalla de Inglaterra se instaló en el modo para un jugador. Me gustaría pediros un favor: ¿sabéis de algún parche o página web donde conseguir que los ya mencionados mapas puedan jugarse en modo un jugador? Porque en mi opinión, es una injusticia que sólo los jugadores con Internet puedan disfrutar de estos mapas.

Daniel Pardo (e-mail)

No conocemos ningún parche para lo que tú solicitas. Puede parecer algo injusto, pero el ocio electrónico cada vez está más interrelacionado con la Red. Si sigues sin conectarte, te quedarás fuera de ésta y de muchas otras verbenas virtuales que valen la pena. Tú mismo.

Errores imperdonables

Si hay algo que me molesta verdaderamente de los videojuegos es que salen al mercado con prisas, y por eso suelen estar llenos de errores. Es el caso de juegos como *The Westerner*, en el que el personaje se queda colgado constantemente, u otros como *Blade*, en el que si, justo en el momento que matas a un enemigo, le rematas por accidente, se bloquea el juego y vuelves a Windows. Está claro que existen los denominados parches, pero la cuestión es ¿no tendrían que revisar todos estos fallos antes de lanzarlos al mercado?

Héctor Marín (e-mail)

En un mundo perfecto, sólo se publicaría software sin mácula, pero el caso es que somos seres humanos y nadie está exento de cometer errores. Dicho esto, que quede claro que los errores de programación abundan más de la cuenta en el software comercial y que las prisas para ajustarse a los calendarios de producción tienen mucho que ver con ello, para qué negarlo.

Grandes recuerdos

Os propongo que recordéis aquel gran título con el que tanto habréis jugado y aparcado luego para disfrutar de juegos mucho más novedosos, *Age of Empires II: The Conquerors*. Parece mentira, pero cada vez son más los que van pasándose y quedándose a jugar con nosotros en el Servidor IRC-Hispano, descargable desde www.ircap.net, en el canal #the_conquerors. Muchos jugadores, centenares (sin exagerar) de personas que se conectan para jugar on line a escenarios estándares y a escenarios creados por usuarios. Incluso podéis uniros a un clan de los muchos que hay. Os animo a que os conectéis con nosotros: nadie se aburre.

DDK_Woolin (e-mail)

Pues sí, hay juegos que conservan su encanto pasados los años, y nunca está de más jugarlos y volverlos a jugar hasta el tuétano. A nosotros nos puede el vértigo de la novedad, pero siempre encontramos algún que otro rato para hurgar en el baúl de los recuerdos, como haces tú y casi cualquiera que tenga un mínimo de memoria histórica.



Calidad contrastada

Soy un asiduo comprador de juegos de FX, una compañía que acostumbra a ofrecernos grandes juegos a precios ajustados, sin escatimar esfuerzos a la hora de localizarlos, ofrecernos extras de todo tipo, etc. Otra de las cosas de las que puede presumir es de su servicio de atención al cliente: yo tuve un problema y me lo resolvieron con creces, incluso compensándome por las molestias. FX ha conseguido que piense que realmente merece la pena tener juegos originales si detrás hay compañías comprometidas con el cliente. Con clientes satisfechos, el negocio prosperará seguro.
Bernardino Buide (e-mail)

No podía faltar. Cada mes recibimos un par de cartas (si no más) de incondicionales de FX, de su política empresarial, su servicio al cliente y sus juegos buenos, bonitos y baratos.



Del tablero al PC



¿Valdrá la pena comprarse *Warhammer 40.000*? Los anteriores no me llamaron la atención, pero éste debe estar bien. Si no, dudo que le hubieseis dedicado cuatro páginas de la revista. ¿Se podrá jugar en servidores españoles? ¿Harán alguna vez un *Warhammer* estilo *Counter Strike*?
Carles Pons (e-mail)

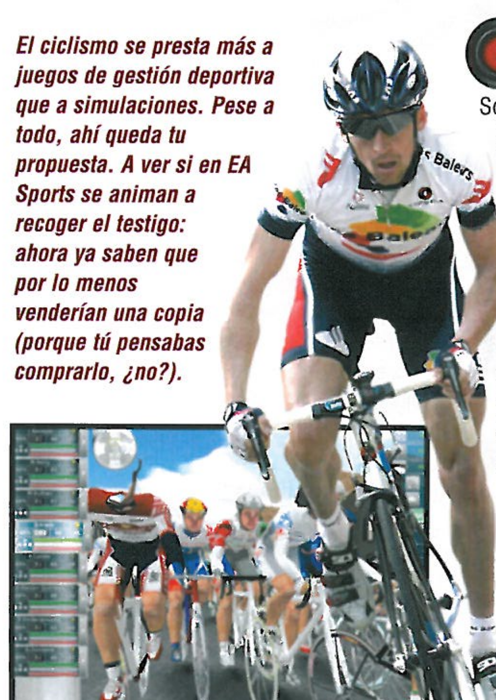
El juego está muy bien, aunque no creemos que se creen servidores españoles dedicados. En cuanto a nuevos proyectos basados en esta franquicia, dudamos que algún día se haga algo parecido a Counter Strike



PC con ruedas

Ahora que el gran Armstrong ha ganado su sexto Tour de Francia, ¿no se podrían animar los chicos de EA Sports a crear un simulador de ciclismo? Somos muchos los aficionados a este deporte que no nos conformamos con el deficiente simulador de *Cycling Manager* y creemos que los parches que sacan del *Eurotour Cycling* no mejoran apenas el juego original.
Raúl Martínez (e-mail)

El ciclismo se presta más a juegos de gestión deportiva que a simulaciones. Pese a todo, ahí queda tu propuesta. A ver si en EA Sports se animan a recoger el testigo: ahora ya saben que por lo menos venderían una copia (porque tú pensabas comprarlo, ¿no?).



LO QUE SE REQUIERE

Escribo esta carta por dos razones: La primera, para conseguir esa fabulosa mochila de *Game Live* y la segunda para hacer comprender a la gente que los requisitos que requieren los juegos no siempre son algo malo.
Como todos nosotros sabemos, esos requisitos mínimos son los límites que tenemos a la hora de comprar juegos. Supongo que a todos nos ha pasado que compramos un juego de altos requisitos arriesgándonos a que luego no nos funcione y después resulta que el juego no aprovecha todos esos requerimientos que necesita y encima nos va lento. Pues bien, vayamos al grano. Después de comprar *Doom 3*, arriesgándome a que no funcionara por sus requisitos me di cuenta por primera vez que el juego no habría sido el mismo si se hubieran bajado los requerimientos.
A los que ya lo hayáis jugado y sigáis pensando que sus requisitos son excesivos, os pregunto esto: ¿pensáis que *Doom 3* sería el mismo sin esos entornos tan realistas que nos meten tanto en el juego?
¿Pensáis que nos daría esos sustos al girarnos y ver la horrible cara un zombi que se nos acercaba silenciosamente? ¿Pensáis que *Doom 3* nos dejaría ese gran sabor de boca si al abrir una puerta y nos encontráramos a una criatura allí, se acercara a nosotros lentamente en vez de saltar encima nuestro sin darnos tiempo a reaccionar? Yo creo que no. Bueno, pues si alguien sigue pensando que sus requisitos son excesivos, que se lo haga mirar.
Albert Jové. Barcelona

Se supone que cuando nos quejamos de que los requisitos mínimos de un juego son excesivos es por opinar que no ha sido optimizado adecuadamente y que podría ser igual de bueno con requisitos más bajos. Protestar de forma genérica porque un juego pide "mucha máquina" (sí, sabemos que hay quien lo hace) es un poco absurdo, porque ésta es una forma de ocio tecnológico y, por tanto, no puede quedarse estancada. Si no fuese por la escalada técnica, todos estaríamos jugando al Pong. Eso sí, con la misma máquina que hace quince años.

De bellota

Soy el del jamón. Menuda respuesta me habéis dado. Así que lo mío son tópicos de todo a cien, ¿no? Pues preguntadle a vuestro lector Carlos García qué va a hacer con su copia original del juego que se le ha estropeado. De momento, vosotros le recomendáis que use un programa (gratuito, por supuesto) para ver si hay suerte. Lo último es que van a prohibir los programas de copia, así que ya me explicaréis cómo hacemos a partir de ahora las copias de seguridad. Y eso que pagamos un canon.
No tengo por qué insultar a nadie. Vosotros tenéis vuestra opinión y yo la mía, pero no me creo que todo el software que decís tener sea original (y no me refiero sólo a los juegos). Insisto en que, cuando un juego vale la pena, me lo compro, pero no voy a gastarme dinero en productos que se me acaban en un santiamén o me



crean problemas que nadie me resuelve porque no hay servicio al cliente. Me he comprado *Lords of the Realm 3* y me arrepiento cosa mala, ya que no me gusta, prefiero el 2. ¿Qué hago con él? ¿Me lo compráis vosotros? Porque ya me diréis cómo puedo saber si un juego me gusta antes de comprarlo. ¿Con la demo? Como me temo que *Half-Life 2* no va a ser tan bueno como lo pintan, me lo descargaré de una de esas páginas malignas que están destruyendo la industria y lo probaré. Si me gusta, lo compraré, que no os quepa duda.
Juan Carlos Vélez (e-mail)

Pero es que ese derecho de tanteo que tú exiges no lo ofrece ningún producto. ¿O acaso te dejan probar gratis una lavadora durante un año por si luego, en generoso acto de gratitud a sus fabricantes, decides comprarla? Además, no esperarás que nos creamos que la mayoría de adictos a esas páginas malignas que comentas sólo las visitan para probar los juegos, no sea que no les gusten, y luego pasan por taquilla como buenos muchachos.

Hay esperanzas

Vengo leyendo desde hace meses quejas por la falta de juegos de Fórmula 1 para PC, debido a que Sony tiene la licencia en exclusiva para su PlayStation 2. Bueno, pues os daré una buena noticia .Ya se ha lanzado la temporada 2004 en forma de mod para el *F1 Challenge 99-02*, denominada *RH 2004*. El mod consta de tres partes: base (coches del 2004), expansión (actualización de coches del 2004 hasta el Gran Premio de Estados Unidos) y un pack con modificaciones en algunos trazados. Por desgracia, aún no han sido incluidas las nuevas pistas de Bahrein y China, aunque se dejan los slots de ambas pistas libres para futuras actualizaciones. Pueden descargar los archivos desde http://www.emacf1.com/ o http://watcher.drivingitalia.net/index.php?name=Downloads&d_op=viewdownload&cid=20. Para estar atentos a nuevas actualizaciones, también se pueden pasar por la interesantísima página www.racesimulations.com.
Jesús Ramírez (e-mail)

Así nos gusta, que compartáis con nosotros vuestros pequeños descubrimientos. Muchas gracias, compañero.



Cuando fuimos campeones

Recientemente he descubierto un juego de fútbol que me ha llamado mucho la atención. Se trata de *UEFA Champions League*. La versión que he jugado es bastante antigua, del año 1989, por lo que quería preguntaros si han ido saliendo nuevas entregas de este título y, sobre todo, preguntaros qué os parece, porque apenas se habla de él.
Johan Huizinga Gottingen (e-mail)

Hubo cuatro entregas del juego. La última data de la temporada 2001-2002. Teniendo en cuenta que existen alternativas actuales y de mayor calidad como FIFA y Pro Evolution Soccer, no es de extrañar que apenas se hable de él.



Mi ocio, mi vida

Soy informático. Me paso todas las horas laborales entre ordenadores. Monto, desmonto, arreglo, actualizo, etc. Llego a casa y me siento delante del ordenador y ¡a jugar! Mis familiares, novia y amigos no lo entienden. No entienden que mi ordenador es un instrumento que me transporta a mundos increíbles. Tal vez hoy estoy en Marte, cruzando linterna en mano pasillos oscuros llenos de monstruos sedientos de sangre. O tal vez mañana estoy en un castillo polvoriento a la caza de tesoros. O quizás prefiero codearme con las más increíbles bestias en el purgatorio. No son situaciones reales, pero si son experiencias, todas increíbles. Doy gracias a la gente que crea estas experiencias, doy gracias a esta revista, ya que nos mantiene informados y al día con un estilo propio y diferente. Para acabar, un mensaje a todos los lectores de Carta Blanca. ¿Que os parece si nos dejamos ya de piraterías, localizaciones y jamones y hablamos de lo que realmente nos interesa: los juegos?
Xavier Farré (e-mail)

Una cosa no quita la otra. Podemos hablar largo y tendido de juegos, de lo estupendamente que nos lo pasamos jugándolos y explorándolos en profundidad, y también de su periferia, porque a muchos nos preocupa si vienen o no traducidos, el impacto de la piratería o si recibiremos por fin los jamones de ese muchacho que tanto nos escribe y tan poco nos cree.



No es lo mismo

En vuestro número de agosto, hay un par de detalles con los que no estoy de acuerdo, cosa que es raro que me pase con vuestra revista.
Primero: ponéis por las nubes un juego como *Full Spectrum Warrior* y hasta afirmáis que es la simulación bélica definitiva. La verdad, no creo que sea para tanto. Yo lo encuentro demasiado parecido a *Ghost Recon*, un juego en el que la inteligencia artificial enemiga y el sistema de órdenes son idénticos. Segundo. *Joint Operations* también es calcado de *Black Hawk derribado*. No hay apenas diferencias en la inteligencia artificial, las armas y los soldados. A la hora de valorar los juegos, deberíais tener en cuenta si se parecen o no a títulos anteriores.
Guillermo Barco Vicente (e-mail)

Acércate, que te contaremos un secreto: casi todos los juegos se parecen a otros juegos. Pasa también con la mayoría de las películas y una parte sustancial de los libros. Todo depende de tu capacidad para detectar y apreciar diferencias. Hay gente que le encuentra matices a todo y los disfruta y hay quien piensa que todos los días no son más que la repetición cansina de un día único. Cuestión de perspectiva.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a:

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Álava, 140 - 7º
08018 Barcelona

o envíanos un e-mail a:
cartablanca@immpress.es

El autor de la carta más interesante del mes recibirá como premio una mochila EastPak con el logo de *Game Live*.



EUROPA DEPENDE DE TI

TOMA EL MANDO DE LOS EJÉRCITOS ALEMANES, AMERICANOS, INGLESES Y SOVIÉTICOS Y PARTICIPA EN TODAS LAS BATALLAS DECISIVAS DE LA 2ªGM: EL FRENTE EUROPEO ESTÁ EN TUS MANOS



sólo
19,95€

EUROPEAN FRONTLINE



- Estrategia en Tiempo Real (ETR) con gestión de recursos.
- Motor 3d: libertad de cámara y zoom.
- Más de 70 horas de juego y 32 misiones.
- Controla hasta 1000 unidades por jugador.
- Modo multijugador y cooperativo de hasta 14 jugadores.
- Editor de Mapas: comparte tus misiones en Internet o bájate nuevas.
- Manual completo y desplegable con árboles tecnológicos de cada bando.
- Más de 40 secuencias cinemáticas y videos históricos de introducción.

Incluye CD-Key personalizado para jugar en los servidores españoles









12+
www.pegi.info



www.planetadeagostini.net





www.wartimesef.com



REGIMIENTO ARMADO

ACCIÓN

The Regiment



"Aquí ha pasado algo". Tras arduas investigaciones, llegaron a la conclusión de que no era ketchup.

Los SAS, esos hombretones de negro y británicos que llevan tiempo solucionando la papeleta a los rehenes y amargando la vida a los terroristas, volverán a darse un garbeo por compatibles de la mano de Konami. El juego se llama *The Regiment* y te pondrá al mando del Counter Revolutionary Warfare, un departamento especial del SAS responsable de aplacar revueltas allí donde surjan.
A tus órdenes tendrás a cuatro expertos en la materia que deberán encargarse, subfusil en ristre, de salvar a rehenes y acabar con todo terrorista viviente. Para ello, se han tomado una serie de misiones que van desde recreaciones de hechos reales (como el asalto a la embajada iraní de 1980) a futuros hipotéticos (la toma por parte de un comando terrorista de una estación de metro londinense). Tanto para unos escenarios como para otros, el equipo de desarrollo de Konami se ha valido del asesoramiento de Rhett Butler, antiguo instructor del SAS, y ha contado también con el testimonio de antiguos veteranos del servicio.
The Regiment, que promete una inteligencia artificial muy sofisticada, se valdrá del motor gráfico de *Unreal* y del motor físico Karma para traer a la vida a este grupo de antiterroristas que no empezarán a disparar hasta el año que viene.

CITTÀ APERTA



ESTRATEGIA

Heart of Empire: Rome

Esta vez se trata de volver a Roma, pero no para quemarla ni dejarla hecha unos zorros, sino para reconstruirla. Éste es el loable empeño que se esconde detrás de *Heart of Empire: Rome*, título desarrollado por los estudios británicos de Deep Silver y que te mandará a los tiempos antiguos para crear la Roma de tus sueños. Con un entorno gráfico en 3D, tu objetivo consistirá en desarrollar la ciudad milenaria desde su planificación urbanística a su gestión, sin descuidar tampoco a la plebe, para la que deberás celebrar de vez en cuando carreras de cuadrigas o combates entre sudorosos gladiadores. Además, también deberás prestar atención a las intrigas políticas que eran parte intrínseca de la ciudad en aquellos tiempos. Todo un combinado que convierte a *Heart of Empire* en el título más ambicioso de Deep Silver hasta la fecha. Veremos hasta dónde llega la ambición.



CÓMIC + CINE = JUEGO

ACCIÓN

Constantine



Otro de esos juegos a una película pegado es *Constantine*, adaptación poligonal del filme homónimo que se estrenará el año que viene y que a su vez es una adaptación de un cómic de cierto empaque creado por Garth Ennis, *Hellblazer*. Keanu Reeves será quien interprete al tal Constantine (cuyo nombre de pila es John), un investigador de lo sobrenatural que en su vida diaria tiene que lidiar con demonios varios. El juego está siendo desarrollado por Bits Games, que hasta ahora sólo tienen en su haber varios títulos de consola, pero la elección no es de extrañar si tienes en cuenta que el juego también aparecerá en Xbox.

DIVERSIÓN FORTIFICADA

ESTRATEGIA

Stronghold 2

Hace unas semanas acudimos a la sede de Firefly Studios para comprobar cómo evoluciona el desarrollo de *Stronghold 2*, previsto para abril. Esta secuela retomará el planteamiento del original (estrategia medieval orientada a la construcción, defensa y ataque de castillos), aunque con un nuevo aspecto gráfico y con novedades relevantes en la jugabilidad.

Lo primero que llama la atención de *Stronghold 2* es el rediseño total de su motor gráfico, que pasa de la perspectiva isométrica en 2D a un entorno cien por cien tridimensional. Aunque aún se están puliendo algunos aspectos gráficos, la sensación que nos produjo fue excelente. Por lo que pudimos contemplar, este nuevo motor será capaz de recrear unos mapas enormes llenos de árboles que se mueven al compás del viento, ríos que serpentean entre fortalezas gigantes y majestuosas, decenas de construcciones distintas... Además, ahora será posible entrar en los castillos, lo que permitirá extender la lucha al corazón de las fortificaciones (escaleras, torreones...).

Otro de los puntos fuertes de esta continuación será el mayor control del día a día para que la diversión no se limite al apartado militar. Como buen señor feudal, el jugador deberá encargarse, si quiere tener contenta a su población, de limpiar la suciedad que se irá acumulando en las calles, exterminar a las ratas (envenenarán a la gente con enfermedades y provocarán la peste), construir iglesias, monasterios...

También podrás ganar puntos de honor, que te ayudarán en combate. Algunas de las mil y una maneras de conseguirlos será organizando cenas con los señores vecinos, recopilando los libros escritos en los monasterios o satisfaciendo a tu dama.

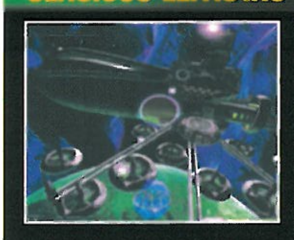
La vida en una villa medieval será plasmada con todo lujo de detalle.



Las luchas en el interior de los castillos permitirán desarrollar todo tipo de estrategias.

A LA CARRERA

CLÁSICOS ELITISTAS



Los alemanes de Pepper Games se han propuesto rescatar un clásico de los ochenta para Commodore y traerlo al siglo XXI. El juego es *Elite Starfighter*, título de naves espaciales y combates siderales que vendrá en esta encarnación con un motor 3D de nueva generación. Simulador arcade y voluntad de espectáculo serán sus señas de identidad.

¡VEN, TOBY, VEN!



Toby Gard vuelve a la serie que le hizo famoso. Uno de los creadores del primer *Tomb Raider* y, por tanto, de la turgente Srta. Croft, regresa ahora a la saga para intentar recuperar el lustre perdido. Te recordamos que el próximo *Tomb Raider* (y van VII) está siendo desarrollado por Crystal Dynamics y no por los sospechosos habituales de Core Design.

A SUS ÓRDENES



Un juego de estrategia en tiempo real pero con un único protagonista. Ésta es la curiosa mezcla de *Will of Steel*, título que te pondrá en la piel de William Steel, oficial de marines a cargo de un batallón. Lo que ya no es tan curioso es el planteamiento escénico: combatir el terrorismo global en Irak y Afganistán.

MACEDONIA GRIEGA



Otros que se apuntan a la moda alejandrina que vendrá muy pronto gracias a la película de Oliver Stone son los de Matrix Games. Estos adalides de la estrategia sesuda preparan *Tin Soldiers: Alexander The Great*, juego de estrategia por turnos que nos hará retroceder a los tiempos del Magno y sus macedonios.

27 DE SEPTIEMBRE A LA VENTA.

colin mcrae rally
2005™
no hay rival

más contenido
Mide tus fuerzas en el modo carrera, ¡novedad absoluta!, con más coches, circuitos y tramos.

más detalle
Experimenta choques reales, un increíble sistema de averías, superficies más detalladas y alucinantes escenarios.

más desafíos
Compite cara a cara con hasta otros 7 rivales online.

más opciones
Selecciona tus propias condiciones para una conducción única cada vez.

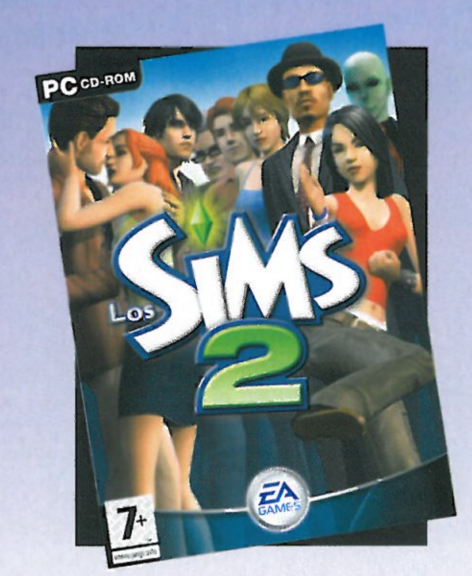
"Se me antoja muy complicado idear maneras de superarlo." - *94% Superjuegos.*
"El juego de rallies de más éxito de la historia." - *Revista Oficial PlayStation 2.*
"¡El mejor Colin McRae!" - *Hobby Consolas.*
"El rey de los rallies. Imprescindible." - *Play2 Obsession.*
"¡Tiene mejor pinta que nunca!" - *PSM2.*
"¡Más apasionante que nunca!" - *Gamelive.*





CONCURSO LOS SIMS 2

Un buen día llegaron los sims y se extendieron por nuestros ordenadores. Ahora estos seres virtuales, más complejos y humanos que nunca, pretenden continuar su colonización. Para facilitarles la tarea, sólo tienes que responder la pregunta y participar en el concurso. Sorteamos 20 copias de *Los Sims 2.*







CUPÓN DE RESPUESTA

¿Quién es el responsable de la saga *Sims*?

☐ Will Wright ☐ Peter Molyneux ☐ George Simenon

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IMMpress
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA



BASES DEL CONCURSO

• Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IMMpress antes del 5 de noviembre e indicar "Concurso Los Sims 2" en una esquina del sobre.

• El sorteo se celebrará el 10 de noviembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de diciembre de la revista.

• Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.

• El premio no es canjeable por dinero.

• La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

FÚTBOL MENTAL

Football Manager 2005

DEPORTES

La llegada del otoño no sólo trae la caída de hojas, sino también el arranque de la Liga, un evento que enciende los ánimos de los hombres cuando llega y los apaga justo antes de las vacaciones. Y con la Liga empiezan a llover los juegos de gestión futbolística, que este año son diluvio. Al retorno del esperado *PC Fútbol* hay que sumarle el *Championship Manager* de Eidos, el *Total Club Manager* de EA y este *Football Manager* de Atari.

Sin embargo, *Football Manager 2005* puede partir con cierta ventaja si tenemos en cuenta que detrás de él se encuentra el equipo que desarrolló los anteriores *Championship Manager*, que tras la desaparición de *PC Fútbol* se habían convertido en la referencia de la gestión balompédica.

El título, que debería estar listo el próximo mes de noviembre, traerá consigo las consabidas licencias de Primera y Segunda División con más de 3.000 equipos del mundo entero. Sin embargo, una de las curiosidades más destacables de *Football Manager* será el modo llamado "Juegos mentales" (sic), donde lo importante no será cubrir las funciones del entrenador y llevar a tu equipo a la cumbre sino, básicamente, librar una lucha de influencias, subterfugios y presiones con los presidentes de los demás clubes y con tu propia plantilla. Una novedad que alejará a este juego de gestión de las simples cifras y que debería acercarlo a la cotidiana realidad de estrés y sinvivir que sufren los presidentes de clubes a diario.



Visto así, el fútbol no parece tan importante.



ESCLAVOS DEL FUTURO

ESTRATEGIA

Future Tactics: The Uprising

Estrategia, rol y acción se aglutinan en la próxima propuesta que Nobilis Ibérica está a punto de lanzar en tierras españolas. El juego se llama *Future Tactics* y propondrá un futuro imperfecto en el que el jugador deberá liberar a la humanidad de la esclavitud a la que la tienen sometida unos malvados monstruos verdes. A base de combates por turnos y con un total de 18 personajes distintos, el jugador deberá avanzar por 19 misiones envueltas todas ellas en una estética cómic.

REY DE CORAZONES

ESTRATEGIA

Hearts of Iron 2

Nuevas imágenes y nuevos detalles de *Hearts of Iron 2*, enésima incursión de los suecos de Paradox en el sistema *Europa Universalis* y candidato al mejor juego de estrategia de la Segunda Guerra Mundial. Sabemos, por ejemplo, que a diferencia del primer *Hearts of Iron* ahora podrás cambiar la orientación política de tu gobierno. Aunque sin prisas. Si quisieras convertir, por ejemplo, el totalitarismo soviético en una verdadera democracia probablemente te llevaría más tiempo del que el juego abarca... Otro aspecto que cambiará será la investigación, que va a resultar más sencilla y comprensible, ya que no tendrás la necesidad de saber exactamente los componentes necesarios para cada nuevo cacharro. Cacharros, por cierto, que serán reproducidos con mayor fidelidad gráfica (al menos, en la ventana de información detallada).



En esta guerra, los polacos siempre son los primeros en recibir.



REINOS NO TAN OLVIDADOS

Forgotten Realms: Demon Stone

ACCIÓN

Los Reinos Olvidados volverán a ser el escenario elegido para que el Bien y el Mal solucionen sus diferencias a golpe de ratón gracias a *Forgotten Realms: Demon Stone*, que llegará pronto y con buenas expectativas bajo el brazo. La primera, el equipo de desarrollo (Stormfront), que ya se encargaron de transformar la Tierra Media tolkiana en un asunto de golpes y mamporros en *El Señor de los Anillos: Las dos torres* para consolas. La segunda, un surtido de combates al por mayor en los que deberás hacerte cargo de tres aventureros. Eso sí, controlando cada uno por separado y dejando que la inteligencia artificial se encargue del otro par. Los tres aventureros serán un ladrón, un guerrero y un mago, que deberán enfrentarse a dos sanguinarios enemigos. Cada uno de los personajes, cuyo control podrás ir alternando según te plazca, tendrá su propio estilo de combate. El guerrero a lo bruto, el mago desde lejos y el ladrón aprovechando las sombras para asestar golpes mortales. Y es que, como ya habrás deducido, entre toda esta retahíla de lugares comunes no se esconde más que otro título que seguirá la desbocada línea de golpetazos y hechizos que ya vimos en *La comunidad del anillo* y *El retorno del rey*, aunque adaptada al otro rey del género: el universo Dungeons & Dragons.



Si son reptiles y encima armados hasta los dientes, lo mejor es acabar con ellos.

EL TENIENTE GADGET

Project: Snowblind

ACCIÓN

Acción en primera persona y en entorno futurista. Nada nuevo, ¿verdad? Lo nuevo de *Project: Snowblind* pretende ser, sin embargo, los artilugios y gadgets multiusos que añadirán profundidad y variedad al sistema de juego. Esta vez el personaje que nos tocará en suerte es un teniente que es transformado en supersoldado mediante una serie de implantes y operaciones de cirugía que no tienen nada de estéticas. Y claro, gracias a toda esta chatarra, el Sr. Frost podrá hacer cosas que los demás apenas soñamos. Desarrollado por los chicos de Crystal Dynamics, responsables entre otros de la saga de Kain y Raziel, *Project: Snowblind* ofrecerá también un modo multijugador en el que los implantes añadirán una dimensión completamente nueva al juego.



Si se mueve, le disparas, le acribillas, le rematas y luego le preguntas.

A LA CARRERA

LUCES Y SOMBRAS



World Racing 2, secuela del juego de carreras con la marca Mercedes al frente, va ofreciendo más detalles con el paso de los meses. Una de las principales novedades será la considerable actualización del motor gráfico, que mejorará los detalles de los despampanantes coches y que añadirá nuevos detalles de sombras e iluminación.

LOCURA APLAZADA



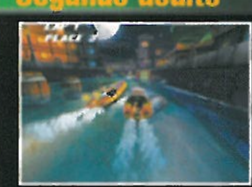
Call of Chtulhu: Dark Corners of the Earth, juego de terror y supervivencia que incluirá un novedoso sistema basado en la cordura del personaje, ha tenido que recostarse un momentito en el diván. Previsto inicialmente para este otoño, los desarrolladores de Bethesda anuncian ahora que el título va a retrasarse a principios de 2005.

COSACOS A TUTIPLÉN



Otros que van camino de 2005 son los cosacos de GSC Game World. *Cossacks II: Napoleonic Wars*, juego de estrategia en tiempo real situado a finales del s. XVIII, tiene como una de sus mayores bazas la posibilidad de ofrecer las batallas más multitudinarias que se hayan visto. Hasta 64.000 unidades según aseguran sus desarrolladores.

Segundo asalto



Regresa Kao, el canguro boxeador más famoso del PC. *Kao The Kangaroo: Round 2* seguirá apostando por una frenética mezcla de plataformas, aventuras y acción en la que, entre otras muchas cosas, podrás deslizarte encima de una tabla de snow, planear a lomos de un pelicano o practicar tu gancho contra infinidad de jefes finales. Todo muy al estilo de Mario o Sonic.



¿Cuál era el nombre de pila de César?

☐ Julio ☐ Agosto ☐ Septiembre

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IMMpress
C/ ÁLAVA, 140 – 7ª PLANTA
08018 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IMMpress antes del 5 de noviembre e indicar "Concurso *Rome: Total War*" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 10 de noviembre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en el número de diciembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

LA TERCERA VÍA

ESTRATEGIA

Railroad Tycoon 3: Coast to Coast



Sigue la imparable moda de las expansiones gratuitas. Si el mes pasado era Ascaron con *Sacred Plus*, esta vez se trata de Pop Top Software y su *Railroad Tycoon 3. Coast to Coast* es la ampliación que han puesto a disposición de todos los amantes de lo ferroviario y que incluye ocho locomotoras nuevas y 13 mapas que van desde China a Estados Unidos pasando por Polonia. La expansión, que puede descargarse a través de la página oficial (www.poptop.com) y que ocupa 119 MB, también incluye la actualización 1.04 del juego.

DESDE PLUTÓN CON AMOR

ACCIÓN

Kreed: Battle for Savitar

A finales del siglo XXII, todo parecía ir bien para los terrestres. Todos los mundos del sistema solar colonizados, tecnología punta por doquier, una floreciente federación planetaria... Lo típico, vamos. Hasta que topamos con los extraterrestres. Concretamente, con los tiglaary, que no ven con buenos ojos esta expansión y se ponen a conquistar nuestros planetas uno tras otro. Así estarán las cosas en *Kreed: Battle for Savitar*, una ampliación del juego de acción *Kreed* que te pondrá en la piel de un terrícola que resiste como puede en una colonia de Plutón. Nuevas armas, nuevos monstruos y un motor mejorado que permitirá, entre otras cosas, un mayor realismo. O eso dicen.



Espacios claustrofóbicos y aire *Quake* para un juego de acción con excelentes gráficos.

HAMBRE DE JUEGOS

EDUCATIVO

WFP Food Force





Que los videojuegos sirven para algo más que para propinar mamporros y destrozar naves espaciales es algo que ya sabíamos pero que algunos parecen empezar a comprender ahora. Concretamente, la agencia de Naciones Unidas responsable de la lucha contra el hambre, que a través del Programa Mundial para la Alimentación ha empezado el desarrollo de un título que buscará precisamente eso: combatir el hambre. El juego, que se llamará *Food Force*, está siendo desarrollado por los estudios Deepend de Roma conjuntamente con Playerthree de Londres.

Food Force intentará concienciar a los jugadores (especialmente a los más jóvenes) de la necesidad de atajar este grave problema planteando una serie de misiones hipotéticas en un hipotético país. Estas misiones, que irán desde el suministro aéreo de comida hasta la reconstrucción de la economía de una región azotada por la hambruna, se basarán en una jugabilidad que irá desde la acción más arcade a la gestión. *Food Force*, como no podía ser de otro modo, se podrá descargar de forma gratuita.



LA SALUD ES LO PRIMERO

Games For Health

EVENTO

Ya hace años que los videojuegos se emplean para algo más que para jugar. Tratamiento de pacientes con claustrofobia, captación de reclutas potenciales, gestión de una sala de urgencias... Pero ahora es la primera vez que alguien se reúne para debatir específicamente sobre el papel y las posibilidades de los juegos en otras disciplinas. Ésta es la intención al menos de la conferencia Games For Health, celebrada el pasado mes de septiembre en Wisconsin. En ella se reunieron más de 100 médicos, educadores, terapeutas y desarrolladores para tratar las perspectivas de futuro que ofrecen los juegos, especialmente en materia sanitaria, y empezar a trazar un plan a largo plazo.



Curiosamente, la tecnología de *Unreal* ha permitido curar a algunas personas.

EN EL QUINTO PINO

Transport Giant: Down Under

ESTRATEGIA

Entre canguros y koalas va a transcurrir la ampliación de *Transport Giant,* el juego de gestión viaria desarrollado por JoWood. *Down Under* nos trasladará a las antípodas para recorrer 200 años de la historia del continente australiano, con un total de 12 misiones que irán desde crear toda la red de infraestructuras para un pequeño pueblo minero a ayudar al desarrollo de los Royal Flying Doctors, esos médicos que se valen de avionetas para cruzar las enormes distancias de ese país. Además, la expansión incluirá 15 mapas nuevos para que te explayes a gusto en los anchos desiertos australianos, que estarán poblados, cómo no, con todos los edificios y particularidades propias de esa gente.



Granjas de canguros y avestruces para que no haya duda de que estamos en Australia.

GANADORES CONCURSO GANGLAND

Daniel García Albandea, Coslada (Madrid) - Eduardo Perera Baringo, Binaced (Huesca) - Albert Bellera Vila, Terrassa (Barcelona) - José Rubén Ramos Pérez, Alcalá La Real (Jaén) - Bru Aguiló Vidal, Barcelona - Javier Romero de Diego, Esquivias (Toledo) - José Oscar Roldán Montiel, Ubrique (Cádiz) - Emilio Escribano Gutiérrez, Huétor-Vega (Granada) - Francisco Javier Álamo Gil, Santisteban del Puerto (Jaén) - Mikel Oleaga Payo, Bilbao (Vizcaya) - José Luis Meseguer Mula, Alquerias (Murcia) - Kilian López Melero, Viladecans (Barcelona) - Alberto José Guijarro Ochoa, Huete (Cuenca) - Nazareth Mª Sierra Girona, El Carambolo (Sevilla) - Rubén Rodenas Mora, Ayora (Valencia) - Antonio Breogán Mosteiro Roca, A Coruña - Alvaro Díaz Reiriz, Ourense - Manuel Trashorras del Hoyo, Torrejón de Ardoz (Madrid) - Humberto Andino Saiz, Villarcayo (Burgos) - Alberto Cerezo Rodríguez, Paterna (Valencia)

A LA CARRERA

ESCALADA BÉLICA

Nuevos vehículos, nuevas armas y nuevas misiones para *Joint Operations. Escalation* es el apodo de esta primera expansión para el juego de acción de Novalogic que volverá a traernos al sudeste asiático para imponer la paz a golpe de subfusil. Esta vez, el conflicto indonesio se ha desmadrado y los rebeldes proliferan por todo el subcontinente, así que allí estaremos para pararles los pies.

SI TE HE VISTO NO ME ACUERDO



Sin decir ni esta boca es mía, Acclaim ha echado el cierre al negocio. De un día para otro, los empleados de esta compañía se encontraron con que el lunes ya no tenían que volver. Los problemas, como siempre, vienen por la parte económica. Y es que el capital humano cada vez cuenta menos. Todavía no está claro qué sucederá con sus juegos.

JUGADORES PROFESIONALES



Siguiendo con una tendencia al alza, la universidad Complutense de Madrid estrena este año un Máster en desarrollo de videojuegos. El Máster, destinado a licenciados universitarios, contará con la colaboración de Pyro Studios, que ofrecerá la posibilidad de que los alumnos puedan incorporarse a la empresa una vez finalizados los estudios.

LA BOLA NO ENTRÓ

El reconocimiento de la crítica y el buen recorrido por la consola de Microsoft no le han servido a *Top Spin* para entrar en la península ibérica. En una decisión sorprendente, Atari ha optado por no distribuir en España el juego de tenis de Power and Magic, así que si quieres darle a las pelotas, tendrás que cruzar la frontera.

LOS MÁS VENDIDOS

ESPAÑA

1. SACRED: LA LEYENDA DEL ARMA SAGRADA
2. DOOM 3
3. COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO
4. LOS SIMS: GIGALUXE
5. CSI: OSCURAS INTENCIONES
6. AGE OF EMPIRES
7. SINGLES: EN TU CASA O EN LA MÍA
8. SIMCITY 4
9. GHOST RECON
10. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA

ESTADOS UNIDOS

1. DOOM 3
2. LOS SIMS: DELUXE
3. AGE OF MYTHOLOGY
4. RISE OF NATIONS
5. LOS SIMS: MEGADELUXE
6. ZOO TYCOON: COMPLETE COLLECTION
7. LOS SIMS: MAGIA POTAGIA
8. HALO: COMBAT EVOLVED
9. LOS SIMS: SUPERSTAR
10. STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

REINO UNIDO

1. DOOM 3
2. CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04
3. LOS SIMS: GIGALUXE
4. FAR CRY
5. CSI: OSCURAS INTENCIONES
6. LOS SIMS
7. SOLDIERS: HEROES OF WORLD WAR II
8. JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
9. CALL OF DUTY
10. COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

NOTA: Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de agosto.

LA BOLSA VIRTUAL

Está clarísimo que en nuestras tierras economía y videojuegos van bien juntos de la mano. Al menos para el comprador. Sólo así se explica que el Top Ten patrio esté copado por los productos rebajados, segundas oportunidades que los distribuidores ponen al alcance de aquellos que no pudieron (o no quisieron) probar en su momento. En medio de tanta rebaja, despuntan sólo dos productos de precio completo. Uno, el imperio del plomo y la metralleta multijugador, *Counter Strike: Condition Zero*, que mejora posiciones respecto al mes anterior. Y el otro, el juego que estaba llamado a ocupar los primeros puestos del mundo entero desde su lanzamiento. Nos referimos, obviamente, a *Doom 3*, que domina las listas en los países anglosajones.
Debajo de él sigue acechando la marabunta *Sims*, aunque en nuestro país mucho más diluida. Sin embargo, seguro que en los próximos meses el lanzamiento de *Los Sims 2* tendrá un impacto más que notable.

VALORES SEGUROS

No lo dudes: estos doce juegos son lo mejor que encontrarás en el mercado hoy por hoy en cada uno de los géneros. Puedes apostar por ellos casi a ciegas.

ACCIÓN

CALL OF DUTY
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.callofduty.com
El juego de acción bélica de corte realista más evolucionado.

FAR CRY

Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Ubisoft
Telf: 91 640 46 00
www.farcrygame.com
Una isla con acción a raudales y en la que nada es lo que parece.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Atari
Telf: 91 329 42 35
www.unrealtournament.com/ut2004
Una de alta competición entre gladiadores galácticos.

ESTRATEGIA

SILENT STORM

Puntuación: 9
Precio: 44,90 €
Editor: Nobilis Ibérica
Telf: 91 310 67 14
www.silentstorm-online.com
Un juego para los que crean en los turnos y en la profundidad.

HOMEWORLD 2
Puntuación: 9
Precio: 49,99 €
Editor: Vivendi Universal
Telf: 91 735 51 42
www.homeworld2.com
Espectaculares y adictivos combates espaciales en 3D.

EMPIRES: LOS ALBORES DE LA ERA MODERNA

Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Proein
Telf: 91 406 29 40
www.empiresrts.com
Estrategia histórica de alto nivel con un elevado dinamismo.

AVENTURAS

THE WESTERNER
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Planeta DeAgostini
Telf: 93 344 06 00
www.revistronic.com/games
La aventura del momento habla con acento español.

CARRERAS

TOCA RACE DRIVER 2

Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: Codemasters
Telf: 91 567 84 61
www.codemasters.com/tocaracedriver2
Realismo sin precedentes. Una maravilla sobre ruedas.

DEPORTES

PRO EVOLUTION SOCCER 3

Puntuación: 9
Precio: 39,95 €
Editor: Konami
Telf: 91 515 50 60
www.konami-europe.com/pes3
Nunca antes el fútbol virtual pareció tan verosímil.

ROL

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA

Puntuación: 9,5
Editor: Proein
Precio: 49,95 €
Telf: 91 406 29 40
www.bioware.com/games/knights_old_republic
Un mundo de posibilidades roleras con licencia galáctica.

SIMULACIÓN

IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES
Puntuación: 9
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware
Telf: 91 724 28 80
www.il2sturmovik.com
Un sinfín de detalles llevan este juego a la excelencia técnica.

PLATAFORMAS

RAYMAN 3: HOODLUM HAVOC

Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: Ubi Soft
Telf: 91 640 46 00
www.rayman3.com
Un torrente de diversión plataformera para todos los públicos.

RECIÉN SALIDOS DEL HORNO

En *Game Live* nos preocupamos por tu riqueza mental y de espíritu. También por la riqueza de tu bolsillo. Por eso te ofrecemos a continuación la lista de los juegos más interesantes que tenían prevista su llegada a las tiendas durante el mes de septiembre. Todo bien clasificadito, ordenadito y detalladito para que tengas muy claro lo que vas a comprar (o no).

ACCIÓN

BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANTHOLOGY
Puntuación: 8,5
Precio: 47,95 €
Editor: EA

www.ea.com/eagames/official/battlefield1942

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
Puntuación: 8
Precio: 19,95 €
Editor: Friendware

www.novalogic.com/games/DFBHD

CONFLICT: VIETNAM
Puntuación: 6
Precio: 44,95 €
Editor: Proein

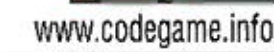
www.conflict.com/conflictVietnam

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Friendware

www.jointopsthegame.com

NO ONE LIVES FOREVER 2 + CONTRACT J.A.C.K.
Puntuación: 8
Precio: 19,99 €
Editor: Vivendi Universal

nolf2.sierra.com

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO + XIII
Puntuación: 9
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

www.codegame.info

SHELLSHOCK NAM'67
Puntuación: 6
Precio: 44,95 €
Editor: Proein

www.shellshockgame.com

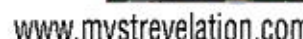
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
Puntuación: 9
Precio: 9,95 €
Editor: Ubisoft

www.splintercell.com

AVENTURAS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO
Puntuación: 5,5
Precio: 14,99 €
Editor: Vivendi Universal

www.lotr.com

MYST IV: REVELATION
Puntuación: 7,5
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft

www.mystrevelation.com

PIRATAS DEL CARIBE
Puntuación: 6,5
Precio: 19,95 €
Editor: Ubisoft

pirates.bethsoft.com

SILENT HILL 4: THE ROOM
Puntuación: 7,5
Precio: 34,95 €
Editor: Konami

www.konamityo.com/sh4

CARRERAS

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
Puntuación: 9
Precio: 19,95 €
Editor: EA

www.eagames.com/official/nfs

RICHARD BURNS RALLY
Puntuación: 9
Precio: 44,95 €
Editor: Proein
www.richardburnsrally.com

XPAND RALLY
Puntuación: 8
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games

www.xpandrally.com

DEPORTES

CYCLING MANAGER 3
Puntuación: 6
Precio: 9,95 €
Editor: Friendware

www.cycling-manager3.com

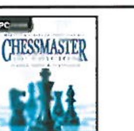
NHL 2005
Puntuación: 8,5
Precio: 47,95 €
Editor: EA

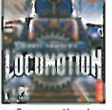
www.easports.com/games/nhl2005

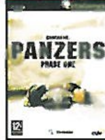
TIGER WOODS PGA TOUR 2005
Puntuación: 9
Precio: 49,95 €
Editor: EA

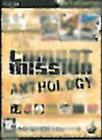
www.easports.com/games/tigerwoods2005

ESTRATEGIA

CHESSMASTER: 10ª EDICIÓN
Puntuación: N/D
Precio: 44,95 €
Editor: Ubisoft

www.chessmaster.com

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION
Puntuación: N/D
Precio: 19,99 €
Editor: Atari

www.atari.com/us/games/locomotion/pc

CODENAME: PANZERS
Puntuación: 8,5
Precio: 39,95 €
Editor: Zeta Games

www.panzers.de

COMBAT MISSION ANTHOLOGY
Puntuación: 9
Precio: 29,95 €
Editor: Zeta Games

www.battlefront.com

EMPIRE EARTH GOLD
Puntuación: 9
Precio: 19,99 €
Editor: Vivendi Universal

empireearth.sierra.com

D-DAY
Puntuación: N/D
Precio: 29,99 €
Editor: Atari

www.d-daygame.com

IMPERIVM II
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive
www.fxplanet.com/p049/p049.htm

KOHAN II: KINGS OF WAR
Puntuación: 7
Precio: 44,99 €
Editor: Take Two

www.timegate.com/kow

LOS SIMS 2
Puntuación: 9
Precio: 59,95 €
Editor: EA

thesims2.ea.com

PATRICIAN III: IMPERIO DE LOS MARES
Puntuación: 7,5
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive

www.fxplanet.com/p046/p046.htm

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR
Puntuación: 7,5
Precio: 49,95 €
Editor: Proein

www.dawnofwargame.com

ROL

FINAL FANTASY XI
Puntuación: 8
Precio: 44,95 €
Editor: UbiSoft

www.playonline.com/ff11us

SPELLFORCE: BREATH OF WINTER
Puntuación: 7,5
Precio: 29,99 €
Editor: Nobilis Ibérica

spellforce.jowood.com

SIMULACIÓN

APACHE VS. HAVOC
Puntuación: 8
Precio: 9,95 €
Editor: FX Interactive

www.fxplanet.com/p059/p059.htm

NOTA: Esta lista está sujeta a los planes de lanzamiento de las compañías, por lo que puede sufrir variaciones.



GONZALO SUÁREZ

UNO DE LOS NUESTROS

De todos los desarrolladores españoles, **hay uno que brilla con luz propia. Responsable del superventas patrio** por excelencia, la saga *Commandos*, Gonzo Suárez **afronta ahora mismo** el desarrollo de **un nuevo juego**, *The Lord of the Creatures.*

Antes de dedicarse a los juegos, Gonzo Suárez trabajó en publicidad. Concretamente, comienza su carrera en 1977 y la terminaría siendo ayudante de dirección. Como muchos otros, de los anuncios se pasó a las películas, un mundo que no le era del todo desconocido. De hecho, su padre, Gonzalo Suárez, es uno de los directores de cine más conocidos de nuestro país.

Trabajó como ayudante de dirección en varias películas (*Epílogo*, *El jardín secreto*) aunque, como él mismo recuerda en algunas entrevistas, "me pasé siete años llevando Coca-Colas". A los 22 años, llega a sus manos el primer ordenador, un ZX81. Pero es en realidad el Spectrum que compra a pesar de no saber manejarlo, como él mismo confiesa, el que realmente le abre las puertas de la programación: "Me fascinaba el hecho de que en el ámbito de una mesa y un despacho una persona pudiese hacer cosas terriblemente creativas. Básicamente, ése es el encanto".



La edad de la inocencia

Entra en la muy popular desarrolladora española Opera Soft en el año 1984. "Guardo muy buen recuerdo de aquella época, sobre todo experiencias muy valiosas". Participa activamente en el desarrollo de un buen puñado de juegos entre los que destacan *Mort*, *Sol Negro* o *Goody*.

En 1989, abandona Opera Soft para dedicarse al desarrollo del juego *Arantxa Sánchez Vicario Tenis*. Después de eso, continúa ejerciendo su trabajo como programador. Y no sólo de videojuegos, ya que también es responsable de un programa de diseño gráfico.

En 1996 comienza un proyecto conocido con el nombre de *HeadHunter* junto con Javier Arévalo. Algún tiempo después, se une a la iniciativa empresarial de Ignacio y Javier Pérez. Comienza Pyro Studios. "Ignacio Pérez quería montar una productora fuerte, que afrontase productos de calidad. Me contrató a mí para encargarme de la producción".

Inicialmente, Pyro se enfrenta con dos proyectos: *Corsarios*, un juego de piratas, y *Commandos*, título que los lanzaría definitivamente al estrellato.

La influencia de *Commandos* es de sobra conocida por todos. Se convirtió en el juego español más vendido de todos los tiempos. Y no sólo eso, en cierto sentido revolucionó el género de la estrategia. Incluso juegos muy posteriores como *Desperados* hacen suya la fórmula de *Commandos*, la depuran y la trasladan a otros escenarios.

Tras dirigir y formar a los equipos de desarrollo necesarios para llevar a cabo los títulos de la serie (que él mismo dirigió y diseñó), Gonzo Suárez abandona Pyro Studios y forma una nueva empresa junto a Jon Beltrán y José Luis López Gallego. Se trata de Arvirago.

Actualmente, Gonzo Suárez afronta el primer desarrollo de su nueva empresa: *The Lord of Creatures.* Un juego que sus creadores han definido como una aventura de proporciones épicas, desarrollada en mundos imaginarios poblados por increíbles criaturas.

ZOOM

¿QUÉ HA HECHO?
Mot, Sol Negro, saga Commandos...

¿QUÉ ESTÁ HACIENDO?
The Lord of the Creatures.

¿QUÉ NO HARÍA NUNCA?
Un juego sobre el que no tuviese absoluto control creativo.



MUNDO DE MODS

Presente y futuro de las modificaciones para juegos


Los mods otorgan grandes beneficios a las empresas desarrolladoras de videojuegos.

Olvídate de las parcas y las vespas. En esto del videojuego, **la palabra mod no tiene nada que ver** con tipos que viven como si los 60 no hubiesen pasado. **Herederos del espíritu de garaje**, se han convertido en parte de lo más atractivo del software lúdico para PC. En este reportaje, **nos hemos acercado un poco más a ellos**. Así fueron, así son y así serán.

Por X. Pita

LOS 5 MEJORES DE... HALF-LIFE

Por lo fácil del manejo de sus herramientas de creación, por lo optimizado de su motor gráfico y por lo fluido de su código de red, *Half-Life* es el juego que cuenta con más modificaciones. La cantidad asusta y Valve tiene muchos números para seguir siendo la desarrolladora más beneficiada por el desarrollo de mods. Ya hay numerosos proyectos basados en *Half-Life 2* pese a que el juego no ha salido. En esta lista están los más destacados, aunque se quedan por el camino *Tour of Duty*, *Holy Wars* o *Action Half-Life*.

COUNTER STRIKE

Un clásico que, además, se conserva perfectamente. Convirtió a sus creadores en diseñadores profesionales y acabó siendo puesto a la venta como un juego tradicional.
www.counter-strike.net
Tamaño: 82,3 MB





DAY OF DEFEAT

Sitúa al jugador en un entorno inspirado en la Segunda Guerra Mundial. La versión original incluía 15 mapas y 34 armas diferentes. Para muchos, superior a *Counter Strike*.
www.dayofdefeat.com
Tamaño: 173,1 MB



Con el lanzamiento de *Doom*, la escena de los mods dio sus primeros pasos.



Counter Strike es el mod más popular de la historia.

Si nunca has oído hablar de ellos es que vives en otro planeta. Los mods son, como su nombre bien indica, modificaciones de juegos originales. En realidad, la escena de la creación de mods es lo poco que queda del llamado espíritu de garaje, aquella época en la que los pioneros del software lúdico trabajaban en solitario, en horas perdidas y de forma casi artesanal. Así nacieron muchos de los juegos considerados clásicos. Y así siguen naciendo los actuales mods.

Los hay de todo tipo. Navegando por Internet, uno puede encontrarse desde pequeñas variaciones del código original a conversiones totales en las que cuesta reconocer el juego que ha servido de base. Eso sí, aunque hay mods basados en juegos de cualquier género, son abrumadora mayoría los de acción. De hecho, *Half-Life*, *Battlefield 1942* y las sagas *Quake* y *Unreal* han servido de base para la mayoría de ellos. Los más clásicos siguen la estela de *Counter Strike* (por ejemplo, *Tour of Duty*), pero se pueden encontrar desde recreaciones de series de televisión en forma de videojuego (*Bid of Power*, mod inspirado en el anime *Dragon Ball*), hasta puestas al día de títulos añejos (por ejemplo, *Tenebrae*, que da a *Quake* texturas en alta resolución y efectos lumínicos que lo hacen irreconocible) o creaciones de modos inexistentes en el juego original (gracias a *Thievery*, *Thief* cuenta con un muy notable apartado multijugador).

AQUELLOS MARAVILLOSOS AÑOS

Como bien apunta Michael Marrito, periodista del New York Times: "Los mods nacen gracias al atrevimiento de los desarrolladores de videojuegos. Es como si al comprar el último DVD de *El Señor de Los Anillos* descubrieses que tienes a tu disposición todas las cámaras, los efectos especiales y las luces para hacer una película. Y gratis".

El origen de esta práctica habría que buscarlo en 1970, cuando un cracker llamado Donald Woods modificó una aventura conversacional para situar su acción en un escenario que se basaba en *Star Trek* y *Dungeons & Dragons*. Las modificaciones de PC dieron sus primeros pasos cuando *Doom* salió a la venta. John Carmack, cracker confeso en su adolescencia y aficionado a retocar el código de juegos ajenos, decidió servir en bandeja las entrañas de su creación a los aficionados tras comprobar el éxito de un mod pirata (popularmente conocido como *Barney Patch*) que sustituía a los nazis del *Wolfenstein 3D* por una simpática criatura de color púrpura.

Como dice el propio Carmack: "Poner en manos de los aficionados una serie de herramientas para que modificasen nuestros juegos

NATURAL SELECTION

Supo combinar a la perfección la acción táctica con la estrategia. En él, se enfrentan dos razas, la humana y una especie alienígena.
www.natural-selection.org
Tamaño: 150 MB



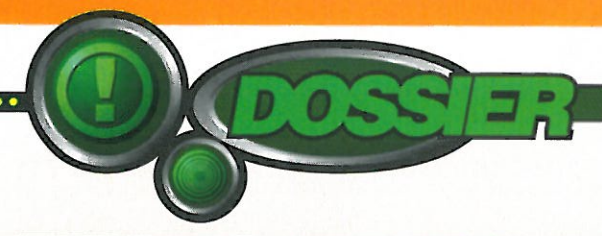
TEAM FORTRESS CLASSIC

Se trata de acción táctica en estado puro: varios jugadores desempeñando un papel, todos ellos esenciales para su equipo. Clásico.
www.teamfortressclassic.com
Tamaño: 26,2 MB

THE SPECIALISTS

Mod de acción pura y dura que mezcla la jugabilidad de *Half-Life* con elementos directamente importados de *Matrix*. Muy espectacular.
www.specialistsmod.net
Tamaño: 140 MB







Muchos de los mods sorprenden por su tremenda profesionalidad.



Thievery dotó a *Thief* de un notable apartado multijugador.

fue una decisión estratégica. Ayuda a que tu juego crezca con el paso del tiempo".

La comunidad de modificadores acabó por asentarse tras el lanzamiento de una serie de herramientas conocidas bajo el nombre de Doom Editor Utility, especialmente significativas porque abrían las posibilidades de la modificación a todo tipo de personas, independientemente de sus conocimientos de programación o escritura de código.

EL MOD QUE CAMBIÓ TODO

La historia de los mods sólo había comenzado. Tuvo que ser otro juego de id, *Quake*, el que provocó el siguiente paso en la evolución. Un par de aficionados, Cook y Walker, utilizaron el código del juego, liberado en Internet, para crear el mod con el que ya nada sería lo mismo. Su nombre, *Team Fortress*. El concepto de juego cambiaba por completo. Mientras

YA HAY MÁS DE 200 PROYECTOS DE MODIFICACIÓN CON EL INÉDITO HALF-LIFE 2 COMO MOTOR BASE

Quake se basaba en eliminar a tu enemigo usando la fuerza de las armas, *Team Fortress* sustituía la violencia gratuita por la estrategia y la cooperación entre varios personajes, desde médicos hasta francotiradores. "El secreto de *Team Fortress* es que permitía al jugador elegir su papel, saber qué era lo que se le daba mejor", recuerda Cook. El éxito fue tal que el mod acabó por copar la gran mayoría de los servidores dedicados a *Quake*. Además, estos dos jóvenes australianos acabarían fundando su propia empresa, TF Software. Años después, ambos programadores fueron fichados por Valve para crear una versión de *Team Fortress*, esta vez para *Half-Life*. El éxito, de nuevo, sería arrollador.

EL REY DE LA RED

Los mods ayudaron a que los gustos del aficionado al PC cambiasen y empezaran a orientarse hacia las opciones multijugador. La confirmación de que la acción táctica por equipos funcionaba llegaría con el mod más jugado de todos los tiempos: *Counter Strike*.

A pesar de que, pasado el tiempo, su trono pareció peligrar con otros mods como *Natural Selection* o *Day of Defeat*, *Counter Strike* sigue siendo, a día de hoy, el ejemplo perfecto de hasta dónde puede llegar la modificación de un juego. Construido sobre el motor de *Half-Life*, *Counter Strike* ayudó a que sus creadores, meros aficionados, acabaran por formar parte de la plantilla de Valve.

LOS 5 MEJORES DE... UNREAL TOURNAMENT

Cuando el primer *Unreal Tournament* vio la luz, los aficionados a los juegos de acción que centraban sus partidas más en Internet que en la aventura en solitario, se dividieron en dos grupos: los partidarios de Epic y los de id. Visto con perspectiva, la lucha no tenía sentido. *Quake* era mejor en ciertos aspectos y *Unreal* en otros. Lo que sí es cierto es que *Unreal* y *Quake* han contado a lo largo de su existencia con un nutrido grupo de mods que hicieron que su esperanza de vida se alargase más de lo que cualquiera sospechaba.

STRIKE FORCE

Una ruptura radical con el juego en que se basaba. Gran número de armas reales, mapas y la capacidad de camuflarse en el escenario gracias a los diferentes modelos de skins.

www.planetunreal.com/strikeforce

Tamaño: 138,8 MB





ALIEN SWARM

Mod de corte futurista. El jugador se pone el disfraz de un comandante interestelar que debe manejar los destinos de un puñado de marines.

www.blackcatgames.com/swarm

Tamaño: 82,5 MB

OTROS GÉNEROS

Aunque no lo parezca, hay vida más allá de los mods para juegos de acción en primera persona. Aquí van unos cuantos ejemplos.



SECOND WAVE

Mod de Command & Conquer Generals

Mod extraordinariamente profesional que podría pasar sin ningún tipo de problemas por una expansión oficial del juego. Su gran aportación es un nuevo ejército con el que combatir: los británicos.



SHADOWLORDS

Mod de Neverwinter Nights



El diseñador aficionado Adam Miller es el responsable de este módulo, que entusiasmará a los aficionados al rol puro y duro. *Shadowlords* consta de cinco fases. En realidad se trata de la primera parte de una campaña mucho más ambiciosa.



IMPERIAL

Mod de Praetorians

Inusual: un mod de un juego español y que encima está hecho por españoles. En este caso la aportación al juego original de Pyro Studios es más bien escasa, ya que tan solo añade un nuevo ejército, el griego.

GT RACING 2002

Mod de F1 2002



Modificación del juego de Electronic Arts, *F1 2002*. Un total de 27 coches perfectamente modelados dejan muy claro que este trabajo amateur cuenta con una factura realmente impresionante.



RECONQUISTA

Mod de Medieval Total War: Viking Invasión

Otro mod hecho por españoles y que te trasladará a la época de la Reconquista. Dos bandos en liza (cristianos y musulmanes) y más de 100 nuevas unidades.

BATTLES OF MIDDLE EARTH

Mod de Age of Empires II: The Conquerors



Es inevitable. *El Señor de los Anillos* tenía que aparecer. Y lo hace en esta modificación para *The Conquerors* gracias a la que podrás viajar a la Tierra Media.

THE KILLER INSIDE

Mod para Arcanum

Una aventura completamente nueva que parodia el mundo de la Inglaterra victoriana y la búsqueda de Jack el Destripador, aquí convertido en *Jack The Riddler*.

DARK SIDE OF THE SWORD COAST

Mod para Baldur's Gate: Tales from the Sword Coast



Más que un mod, una verdadera expansión. Eso sí, no tiene carácter oficial. De los más populares junto a *The Darkest Day* y *Shadows Over Soubar*.





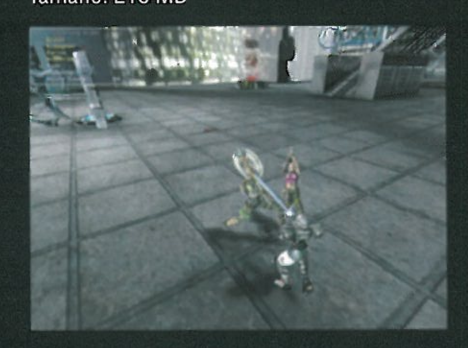
BUDA 5

Mod para Independence War 2: Edge of Chaos

Otro mod que se inspira en una serie televisiva. En *Buda 5* podrás jugar en el universo de la serie de ciencia ficción *Babylon 5*. Muy profesional.

CHAOS UT2: EVOLUTION

Cuenta con vehículos y destaca por lo salvaje de sus armas, empezando por la divertidísima Bola de Gravedad. Muy rejugable gracias a su variado arsenal y la abundancia de potenciadores.
www.planetunreal.com/chaotic
Tamaño: 218 MB



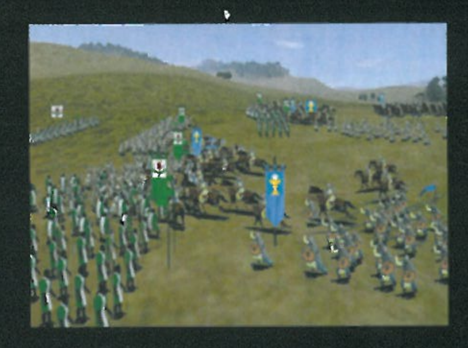


INFILTRATION

Un clásico para *Unreal Tournament* que hace del realismo bandera e intenta reproducir misiones militares perfectamente plausibles.
www.planetunreal.com/infiltration
Tamaño: 56,7 MB

RED ORCHESTRA

Es uno de los mejores mods situados en la Segunda Guerra Mundial. Incluye escenarios como Stalingrado, Kiev o la ofensiva contra Berlín.
http://redorchestramod.gameservers.net
Tamaño: 399 MB




Bid for Power, un mod inspirado en el anime Dragon Ball.


Desert Combat, otro de los grandes mods, esta vez para Battlefield 1942.

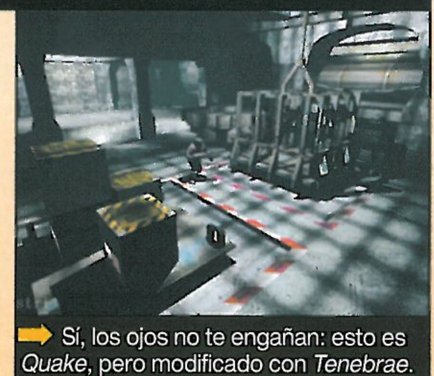
CON LA APARICIÓN DE NUEVOS MOTORES TRIDIMENSIONALES, LA MODA DEL CINE AMATEUR COMPUTERIZADO EMPEZÓ A EXTENDERSE

Y no es el único caso en que crear un mod de éxito sirve para dar el salto al mundo profesional. Sin ir más lejos, hace unos meses que los creadores de *Desert Combat*, mod de *Battlefield 1942* que lleva al usuario a conflictos recientes como la Guerra del Golfo o la de Somalia, fueron fichados por Digital Illusions para crear un nuevo proyecto.

De hecho, los mods han gozado siempre con el firme apoyo de las compañías de edición de software; algo lógico si pensamos que para ejecutarlos se debe poseer el juego original. El propio Gabe Newell ha declarado varias veces que "para una compañía como la nuestra los beneficios de los mods son enormes, ya que alargan la vida útil de nuestros juegos".

MÁS MADERA

Eso explica, por ejemplo, que Ubisoft y Crytek anuncien a bombo y platillo la publicación del editor CryENGINE MOD SDK, gracias al cual se podrán construir nuevos niveles o importar nuevos contenidos. O que empresas como Rockstar Games organicen concursos con jugosos premios para el mejor mod de *Max Payne*. O que Digital Illusions avise con anticipación a los desarrolladores de mods sobre las modificaciones que les afectarán tras cada nuevo parche. Incluso la industria del cine ha aprovechado el tirón popular de los mods. Neil Manke, viejo conocido de la comunidad *modder* a causa de su creación más popular, *They Hunger*, desarrolló un mod para *Half-Life* basado en la película *Underworld*.


Sí, los ojos no te engañan: esto es *Quake*, pero modificado con *Tenebrae*.

Y no sólo eso. Gracias a los mods, juegos que en su momento recibieron críticas no demasiado positivas acaban por convertirse en una referencia obligada. *Quake III*, por ejemplo, creció en importancia a medida que pasaban los años y se iban sumando añadidos. Algo parecido sucedió con *Neverwinter Nights*. La campaña para un jugador del título de BioWare parece hecha

LOS 5 MEJORES DE... BATTLEFIELD 1942

Es uno de los juegos de acción masiva que más ha dado que hablar. Desde su primera entrega (*Battlefield 1942*), la prensa especializada lo señaló como una muy importante elección. Quizás por lo impresionante de sus escenarios o por su versatilidad en trasladar el concepto de guerra total a diferentes conflictos, esta saga todavía tiene mucho que dar al género de la acción. Ya se están desarrollando mods muy diversos: desde simuladores de conducción a juegos en los que uno se convierte en pirata.

DESERT COMBAT

Desert Combat es un mod perfecto. Sencillo, adictivo y técnicamente sobresaliente. Combates en conflictos recientes como la Guerra del Golfo.
www.desertcombat.com
Tamaño: 591 MB





GALACTIC CONQUEST

Basado en la saga *Star Wars*, *Galactic Conquest* es claramente superior a *Troopers*, mod de *UT 2004* también inspirado en la creación de George Lucas.
www.swbattlefield.jolt.co.uk
Tamaño: 464 MB



"Una **auténtica** sensación de **inmersión**"

Revista Oficial PlayStation 2
Agosto '04

"El juego te **trasladará** a la Guerra del Vietnam"

Hobby Consolas
Septiembre '04







INCREÍBLE BANDA SONORA ORIGINAL CON MÚSICA DE THE ROLLING STONES, ENTRE OTROS...

WWW.CONFLICT.COM















1936, un mod español basado en nuestra Guerra Civil.


Epic ha firmado acuerdos con otras empresas para el desarrollo de mods.

para demostrar todo lo que se puede llegar a crear con un buen manejo de las herramientas de edición.

Así las cosas, el futuro se presenta tanto o más interesante para la escena de los mods. Se viven momentos de transición, principalmente porque los grandes motores gráficos o bien no han sido explorados completamente (*Doom III*) o permanecen inéditos (*Half-Life 2*), pero la actividad continúa siendo tan frenética como siempre. Un ejemplo basta para hacerse una idea: ya hay más de 200 proyectos con *Half-Life 2* como motor base. Y eso que el juego todavía no ha sido publicado.

LOS MÁS RAROS

Uno no deja de sorprenderse. De tanto en tanto nos vamos encontrando con pequeñas maravillas, rarezas del más alto pedigrí que dejan muy claro que en la escena del videojuego hay tipos tan geniales como creativos.



INTERNATIONAL ONLINE SOCCER
Mod de Half-Life

Si creías que ya lo habías visto todo, estabas equivocado. Aquí tienes un mod de *Half-Life* que, ni más ni menos, convierte el motor del juego de Valve en un simulador futbolístico. Y además, da el pego.

QUAKE III RALLY
Mod de Quake III

Cualquier juego puede tomar la forma más extraña. En este caso, un furioso arcade en 3D se convierte en ¡un juego de carreras! Las carreras, de lo más destructivo: las armas del *Quake* de toda la vida se acoplan a tu coche.



CATCH THE CHICKEN
Mod de Quake III

Heredero de un mod que ya hizo las delicias de los usuarios en la anterior parte de la saga. Tómese una gallina y sustitúyase por la clásica bandera de un modo de captura. Ya tienes una idea aproximada de lo que es este mod.

BID FOR POWER
Mod de Quake III

Aunque los desarrolladores de este mod tuvieron que camuflar los personajes en los que se basaban por un problema de licencias, todos sabemos de qué se trata: manejar a personajes calcados de los de *Bola de dragón*.





CARBALL
Mod de Unreal Tournament 2004

Sólo 14 MB y diversión para pasarse horas delante del monitor. Resumiendo: fútbol con coches y potenciadores. Se trata de uno de los mods más divertidos que te puedes echar a la cara. Mezcla perfecta de caos y risas.

BITURBOMOD

Un arcade frenético. Su principal atractivo es que todos los vehículos y armas han sido modificados para jugar a velocidades de vértigo.
www.hslan.de/biturbo
Tamaño: 37 MB





EVE OF DESTRUCTION

Perfecto ejemplo para demostrar de lo que son capaces un grupo de desarrolladores amateurs. Perdió trascendencia tras la publicación de *Battlefield Vietnam*.
www.planetbattlefield.com/eod
Tamaño: 479 MB

SIEGE

Situado temporalmente entre los años 1000 y 1500, intenta reproducir las grandes batallas medievales con armas de asedio.
www.planetbattlefield.com/siege
Tamaño: 35 MB





VIDEOJUEGOS

El software nacional se reivindica

POR J. RIPOLL Y J. J. CID

Hay que admitirlo, hacer un reportaje sobre el desarrollo de videojuegos en nuestro país, ahora que éste anda metido en una crisis de personalidad de intensidad variable, a más de uno podría parecerle fuera de lugar, algo así como el último estertor patriótico de unos redactores que no tuvieron suficiente viendo los Juegos Olímpicos. No es el caso. La bandera de diez metros está doblada y escondida, el himno olvidado y cualquier fervor ha sido puesto en cuarentena.

El videojuego entiende poco de fronteras y ha sido el primero en hacerse suyo el lema de la globalización: piensa en grande, piensa en euros. Y es que los mercados nacionales son demasiado pequeños como para ir despreciando las ventas internacionales. Un ejemplo paradigmático es *Torrente*. Mientras la película de Santiago Segura no ha sido comercializada en Estados Unidos, el videojuego sí lo hará. ¿Motivos? La película es un sinsentido para quien desconozca el significado del Atleti, la caspa o la popularidad de sus "famosos", mientras que el juego no deja de ser un título de acción con un policía gordo y calvo de protagonista. Es decir, la repetición de una fórmula de probado interés.

Está claro que ni los videojuegos comentados en este reportaje ni los que han surgido durante estos últimos años (quizás con la excepción de algunas aventuras gráficas francesas cuyo marcado acento fue causa para muchos de su fracaso comercial) sirven para exportar ningún concepto de país, pero en el caso español su éxito sí puede abonar el terreno para que aquí más y más gente pueda vivir de la creación de juegos, para que algo parecido a una industria ponga los cimientos de una estructura sólida.

Y eso empieza a ser necesario en un momento en el que de algunas universidades españolas están surgiendo nuevos titulados en diseño de videojuegos. Algunos de ellos ya se han puesto a trabajar en los proyectos en curso





Un buen puñado de proyectos desarrollados en nuestro país va a **ver la luz en los próximos meses.** Están dispuestos a competir **en un mercado cada vez más difícil** y demuestran que **la capacidad técnica** dentro de nuestras fronteras **ha evolucionado mucho** en los últimos tiempos, aunque también que **el sector sigue moviéndose en el filo de la navaja.**

y que hoy más que nunca sirven para enterrar el dicho de "cualquier tiempo pasado fue mejor". De todas formas, la situación sigue siendo precaria porque, a diferencia de otras industrias culturales como el cine, las compañías que se embarcan en el desarrollo de videojuegos navegan a contracorriente y siguen sin apoyo institucional.

De la época dorada de Opera Soft y Dinamic aún quedan nombres ilustres, pero la renovación ha sido considerable. Los proyectos actuales mueven demasiado dinero y a demasiadas personas como para pensar que esas aventuras que tenían un punto de locura, otro de exploración virginal y mucho de ingenuidad, iban a repetirse. Ni tan tiernos ni tan osados. La creación de videojuegos se ha profesionalizado y pocas compañías pueden hacer frente a su financiación. Pyro Studios, gracias al éxito de sus *Commandos* y al paraguas de un editor internacional como Eidos, es la de mayor envergadura y la que más proyección internacional ha conseguido. Otras compañías intentaron seguir sus pasos con menor suerte. Lejos quedan gigantes como *Blade* o *La Prisión*. Monstruosidades que hacían del doble o nada un lema demasiado peligroso como para asegurar continuidad.

Lo que ocupará las próximas páginas son apuestas variopintas, algunas más atrevidas, otras continuistas y casi todas muy conscientes de hasta dónde deben llegar. No hay promesas de falsa grandeza sino constatación de una realidad diversa. Y la mejor de las noticias es que no están todos lo que son, porque fuera del reportaje se han quedado por diferentes motivos títulos de los que se espera muchísimo, como el nuevo *Commandos*, que cambia la estrategia por la acción y la perspectiva isométrica por la primera persona; la nueva aventura gráfica de los autores de Revistronic, y los proyectos de Digital Legends y FX Interactive. Queremos creer que son síntomas de que el videojuego en España puede vivir una segunda juventud. Esperemos que dure mucho más que la primera.



IMPERIAL GLORY

■ GÉNERO: **ESTRATEGIA** ■ DESARROLLADOR: **PYRO STUDIOS** ■ DISPONIBLE: **MARZO**

Cambio de guerra

La compañía responsable de la saga *Commandos* ha vuelto a elegir el género de estrategia para su próximo proyecto. Su objetivo es elevar el listón respecto a anteriores producciones y crear un juego mucho más profundo y complejo. Para ello se han atrevido con un producto que abarcará casi todas las vertientes del género.

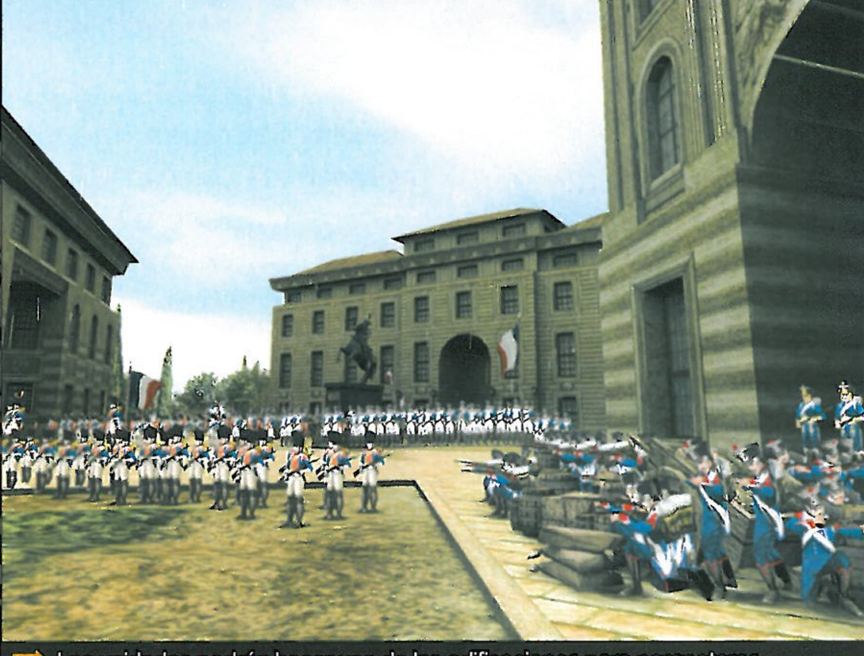
A primera vista, *Imperial Glory* recuerda mucho a la saga *Total War*. La similitud de planteamiento del juego español con la de los títulos de The Creative Assembly es más que evidente, pero, según sus responsables, *Imperial Glory* conseguirá tener una personalidad propia avalada por decisiones en su diseño totalmente originales.

Imperial Glory propondrá al jugador tomar el mando de una de las cinco potencias mundiales que conviven a principios del siglo XIX. El objetivo será lograr la supremacía sobre el resto de los grandes imperios, ya sea por medio de la diplomacia o bien usando la fuerza bruta. Todo vale.

El manejo de tu imperio se realizará sobre un mapa táctico al más puro estilo de las producciones de Paradox. En este mapa gestionarás tu imperio. Desplegando sus diferentes menús, podrás dar las oportunas órdenes políticas, de comercio o de investigación. Desde aquí también realizarás los pertinentes movimientos de tropas y decidirás qué plan de expansión eliges para tu potencia. Todas estas acciones se realizarán por ordenados turnos, sin ningún agobio de tiempo para meditar las decisiones.



Tomar la capital enemiga supondrá el jaque mate para el rival.



Las unidades podrán hacer uso de las edificaciones para parapetarse.



Las batallas navales prometen ser igual de intensas que las terrestres.

CUESTIÓN DE TIEMPO

El juego cambiará radicalmente en las confrontaciones directas. Cuando dos tropas rivales se encuentren en una misma provincia o región marina, el juego te dará la opción de comandar personalmente tus fuerzas. Es entonces cuando *Imperial Glory* abandonará los turnos y pasará a desarrollarse en tiempo real.

Sus creadores están poniendo especial énfasis en que esta parte del juego sea realmente impactante. Para ello se ha creado un motor gráfico capaz de representar de forma fluida batallas con cientos de unidades y se está trabajando en una inteligencia artificial que esté a la altura de las circunstancias. Además, se pretende lograr un correcto equilibrio entre profundidad y jugabilidad.

CUESTIONARIO



César Valencia, director de desarrollo de *Imperial Glory*

Gamelive: ¿Cuál fue el primer videojuego en el que trabajaste?
César Valencia: *Zampabolas*. Fue un juego amateur. Más tarde realicé algunos encargos para revistas del sector.

GL: ¿Cuál ha sido el último videojuego que realmente te ha "enganchado"?
C.V.: El *Flash Point* de M.A.M.E. El último juego comercial que he probado ha sido el *Deus Ex II*.

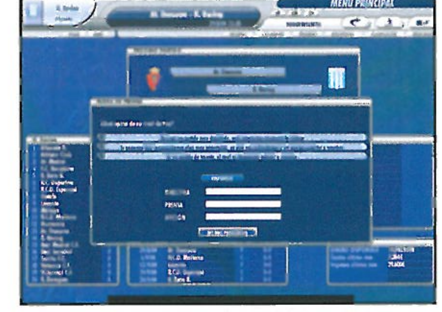
GL: ¿Cuántas personas forman el equipo de vuestro actual proyecto?
C.V.: 30 personas hasta el momento. Aún tienen que incorporarse varios profesionales.

GL: Recomiéndanos un libro, una película y/o un disco.
C.V.: *Cronicas Necrománticas*, *Las Crónicas de Riddick* y, como canción, *I Drove All Night*, de Cyndi Lauper.



PC FÚTBOL 2005

Fichaje estelar



■ GÉNERO: **DEPORTES** ■ DESARROLLADOR: **GAELCO** ■ DISPONIBLE: **NOVIEMBRE**

Para muchos el regreso más esperado de este otoño no era el de *Doom*, ni siquiera el de Gordon Freeman, sino el de un juego que les robó más horas de sueño que ciertas películas del Plus. *PC Fútbol* fue durante sus cuatro últimos años de vida (de 1997 a 2001) un fenómeno que iba más allá del espacio que suele ocupar el videojuego. Por suerte, Gaelco y Planeta DeAgostini han aunado fuerzas para resucitarlo. Y al frente del proyecto está Marcos Jourón, que ya participó en el desarrollo de ediciones anteriores.

Los cambios son significativos. En esta ocasión el jugador puede ir despidiéndose de la posibilidad de jugar los partidos. En su lugar se ha implementado un sistema llamado LiMA (Live Manager) que le permitirá visionarlos en un entorno tridimensional y, lo más importante, ver cómo las órdenes que se da a los jugadores son asumidas por ellos en tiempo real.

➡ Podrás dar órdenes a tus jugadores durante el transcurso del partido.

■ JUGADORES A MEDIDA

Aunque el rostro de los Ronaldinho y compañía no ha podido ser implementado sí contaremos con un editor que permitirá modificar el peso, la imagen, la altura o el tipo de pelo de todos los jugadores, lo que garantiza que en pocos meses aparecerá por Internet algún parche casero que sirva para que el Figo virtual acabe pareciéndose mucho al real.

Gracias al nuevo motor gráfico, algunos de los estadios más importantes del mundo han sido fielmente reproducidos (Bernabéu, Mestalla, Calderón, Nou Camp, Highbury). Tanto en éstos como en el resto de 21 estadios base que servirán para dar cabida a los equipos con menos nombre (el juego abarca 17 ligas entre las que se encuentra incluso la Tercera Divisón española o la liga japonesa), se podrán ver al instante las modificaciones que apliques.



➡ Los cambios en el estadio se reflejarán de forma automática.

Los conocedores del sistema de gestión de *PC Fútbol* pueden respirar tranquilos. Todo aquello que tanto les "enganchó" sigue presente, sólo que ha sido ampliado. La base de datos, por ejemplo, es tres veces más grande, el sistema de tácticas ha sido perfeccionado por Karmele Torés (entrenadora profesional) y las jóvenes promesas tendrán un sistema de puntos oculto al jugador pero que servirá para distinguir a un Pablo Alfaro más de un nuevo Raúl. Nuevas virtudes para un juego que esta vez sí tiene competencia y que, toca cruzar los dedos, esperemos que haya vuelto para quedarse.

CUESTIONARIO



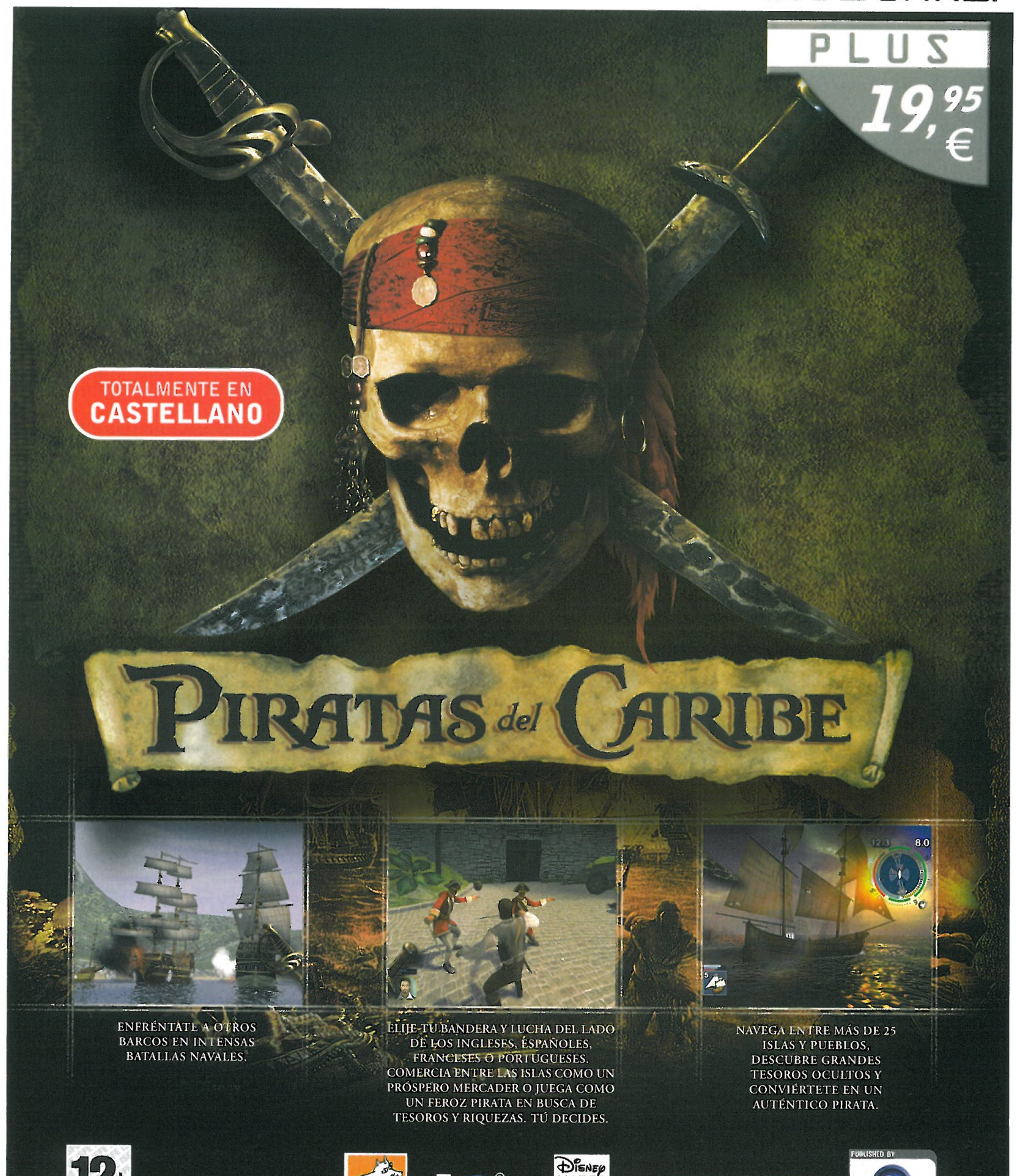
Marcos Jourón, jefe de desarrollo *PC Fútbol 2005*

GAME LIVE: ¿Cuál fue el primer videojuego en el que trabajaste?
MARCOS JOURÓN: El primer videojuego en el que trabajé digamos profesionalmente fue en *Sir Fred*, de la compañía Made in Spain. Me armé de valor (tenía 16 años), llamé a uno de los componentes del equipo y le propuse hacer la versión para MSX del *Sir Fred*.

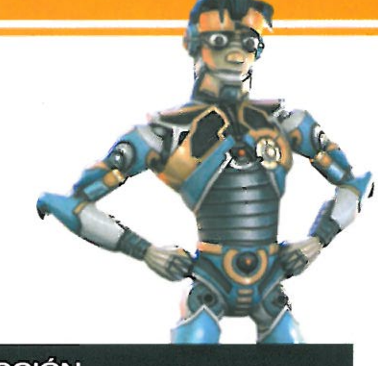
GL: ¿Cuál ha sido el último videojuego que realmente te ha "enganchado"?
M.J.: Me apena reconocerlo, pero tengo muy poco tiempo para jugar. Si tengo que elegir un imprescindible, sería *Pro Evolution Soccer*.

GL: ¿Cuántas personas forman el equipo de vuestro actual proyecto?
M.J.: Somos 9 personas "in house". Además, contamos con colaboradores externos para la confección de la base de datos, coordinados por Óscar García, que es uno de los antiguos redactores de *PC Fútbol*.

GL: Recomiéndanos un libro, una película y/o un disco.
M.J.: *Los pilares de la tierra*, *Ed Wood* y *Velveteen* (Transvision Vamp)


PLUS
19,95 €
TOTALMENTE EN CASTELLANO
PIRATAS del CARIBE
ENFRÉNTATE A OTROS BARCOS EN INTENSAS BATALLAS NAVALES.
ELIJE TU BANDERA Y LUCHA DEL LADO DE LOS INGLESES, ESPAÑOLES, FRANCESES O PORTUGUESES. COMERCIA ENTRE LAS ISLAS COMO UN PRÓSPERO MERCADER O JUEGA COMO UN FEROZ PIRATA EN BUSCA DE TESOROS Y RIQUEZAS. TÚ DECIDES.
NAVEGA ENTRE MÁS DE 25 ISLAS Y PUEBLOS, DESCUBRE GRANDES TESOROS OCULTOS Y CONVIÉRTETE EN UN AUTÉNTICO PIRATA.
12+
www.pegi.info
Bethesda SOFTWORKS
a ZeniMax Media company
Akella
1C COMPANY
Disney INTERACTIVE
www.codegame.info
PUBLISHED BY
UBISOFT
www.ubi.com





AMERICAN MCGEE'S SCRAPLAND

Almas de metal

- GÉNERO: **ACCIÓN**
- DESARROLLADOR: **MERCURY STEAM**
- DISPONIBLE: **DICIEMBRE**

"*Scrapland* lo tiene todo para ser un clásico". No creas que es la típica frase que alguna hiperbólica revista escribió y la gente de marketing ha aprovechado para incrustar en la carátula del juego, ni mucho menos. Es una de las frases más repetidas por el jefe de desarrollo de *Scrapland*, que es español y se llama Enric Álvarez. Porque por mucho que el nombre de American McGee acapare todos los focos, el antiguo diseñador de Id se limita a dar consejos a Mercury Steam, compañía fundada sobre las cenizas de Rebel Act. Pero el creador de *Alice* no es el único nombre ilustre que apadrina el juego: Trevor Chan también está, aunque él sí lleva en el proyecto desde el inicio de su gestación. Ambas presencias están garantizando al juego una cobertura internacional poco habitual para un título desarrollado en España.

UN COMBINADO EXPLOSIVO

Un poco de *GTA*, otro tanto de *Beyond Good and Evil*, algo de *Messiah* y un mucho de cosecha propia, ésta es la fórmula del juego. D-Tritus es el protagonista, que además es periodista y, como no, está en apuros. Por accidente ha caído en su poder un programa que le permite entrar en la Gran Base de Datos de Quimera, la ciudad en la que se ambienta la aventura.

En ella todos los personajes son robots (eso sí, con bastante más personalidad que muchos de los humanos que vemos a diario) y por ella podrás desplazarte ya sea en una nave comprada o robada, a pie o en metro.

Para ir de un sitio a otro será recomendable el transporte aéreo, ya que los escenarios hacen suya la palabra inmensidad. Y nada de grandes decorados de cartón piedra sin vida alguna. En *Scrapland* las calles estarán llenas de centenares de robots con los que interactuar, también de naves que pueden estar yendo tranquilamente de un sitio a otro o estar inmersas en una persecución. Pero a diferencia de *GTA*, la acción en interiores aquí sí será importante. En ellos la aventura progresará y será allí donde podrás ver la otra gran característica del juego, la posibilidad de abandonar tu cuerpo (el de D-Tritus, se entiende) para entrar en el de algún otro habitante de Quimera.

Por si las 50 horas que dura la historia principal no fueran suficientes, *Scrapland,* que ya está terminado, también dispondrá de un modo multijugador en el que enfrentar tu nave convenientemente tuneada a otras del mundo entero.



El modo multijugador se limitará a combates espaciales.

CUESTIONARIO



Enric Álvarez, director de desarrollo de *Scrapland*

GAME LIVE: ¿Cuál fue el primer videojuego en el que trabajaste?
ENRIC ÁLVAREZ: Empecé a dedicarme profesionalmente a esto cuando fui contratado por Rebel Act para ser diseñador de niveles en *Blade*.

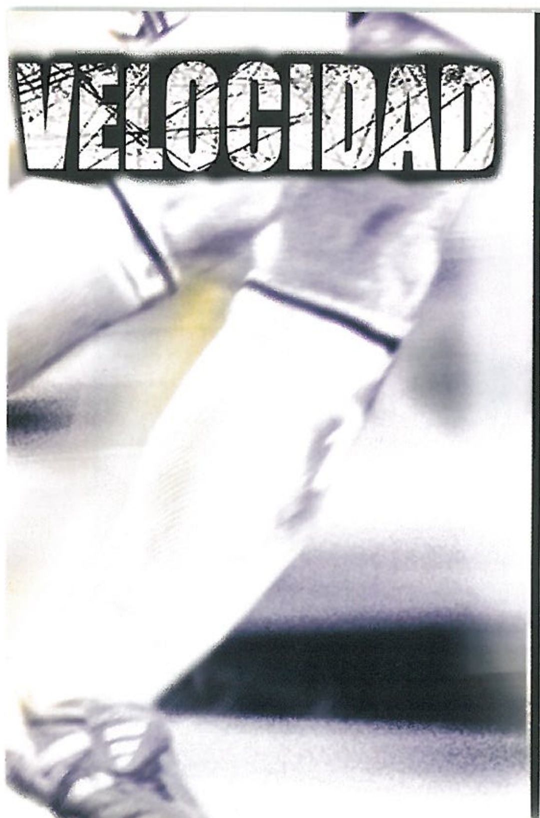
GL: ¿Cuál ha sido el último videojuego que realmente te ha "enganchado"?
E.A.: Va a sonar a inmodestia, pero juro que estoy enganchado a *Scrapland*. Creo que hemos hecho un juego extraordinario, un "must have".

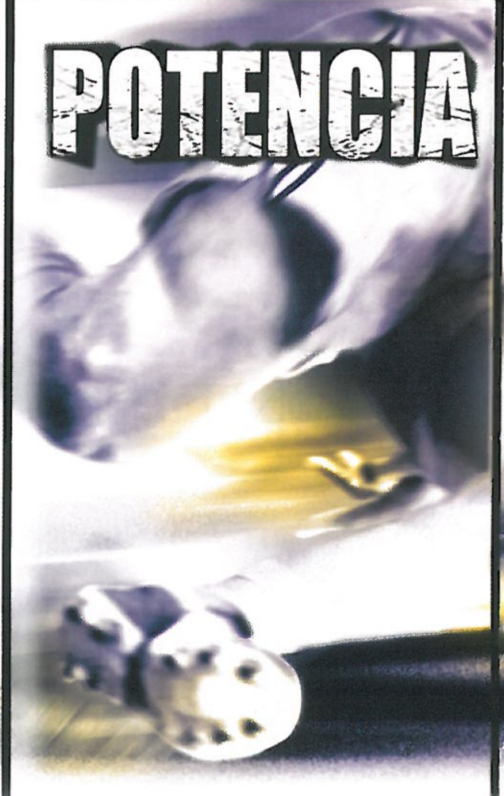
GL: ¿Cuántas personas forman el equipo de trabajo de vuestro proyecto?
E.A.: En *Scrapland* han participado 19 personas directamente. Si añadimos productores, traductores, actores de doblaje, músicos... nos vamos fácilmente a 60/70 personas.

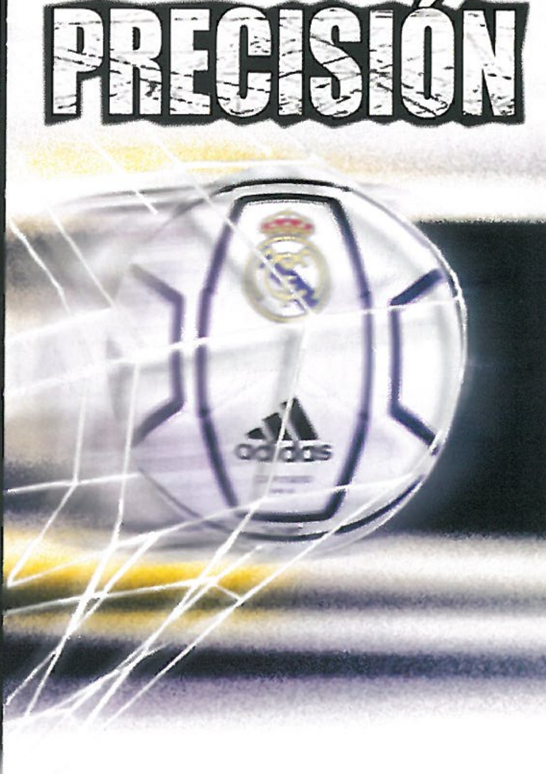
GL: Recomiéndanos un libro, una película y/o un disco.
E.A.: *Ciberiada*, de Stanislaw Lem; *La noche del cazador*, de Charles Laughton, y *Powertrip*, de Monster Magnet.



Irás modificando tu nave a medida que completes misiones y consigas dinero.







CLUB FOOTBALL® 2005

TU EQUIPO. TU PASIÓN. TU JUEGO.



¡11 DE OCTUBRE A LA VENTA!

www.codemasters.com/fcbarcelona







- MOTOR MÁS RÁPIDO Y SENSIBLE CON NUEVAS OPCIONES
- PRECISION TRIGGER™ SISTEMA DE CONTROL COMPLETAMENTE NUEVO
- ELIGE ENTRE 250 EQUIPOS EN EL MODO MULTIJUGADOR (2-8 JUGADORES)









PlayStation 2



WAR TIMES: EUROPEAN FRONTLINE

Segunda oportunidad

- GÉNERO: **ESTRATREGIA**
- DESARROLLADOR: **LEGEND STUDIOS**
- DISPONIBLE: **OCTUBRE**



War Times ha mejorado su aspecto en los últimos meses.

He aquí la ópera prima de una compañía malagueña (Legend Studios) que, tras cuatro años de desarrollo, fue lanzada primero en Estados Unidos, territorio comanche para todo aquello con nacionalidad europea y sobre todo para un juego sin apenas apoyos mediáticos. ¿Qué pasó? El juego recibió más palos que el protagonista de *La Pasión*. Pero ya que lo del "profeta fuera de su tierra" no le ha funcionado, ahora intentará serlo en ella.

Para conseguirlo Legend se ha aliado con Planeta DeAgostini y han dedicado seis meses a pulir todas esas pequeñas cosas que tanto le habían criticado, a saber: la IA de soldados y aliados ha sido remodelada, se ha creado un ciclo de día/noche en los combates, en las partidas multijugador se podrá controlar a más de mil unidades y la guinda (o el pastel, según se mire): el nuevo *War Times* cuenta con un motor gráfico mejorado que ofrece un espléndido sistema de iluminación así como unas explosiones menos "artificiales".

GUERRA SIN FIN

Se trata de un juego en tiempo real con unas gotas de acción, algunas de gestión y otras tantas de sigilo, todo ello a repartir en las 70 horas que durará la campaña para un solo jugador y en la que se podrán seleccionar cuatro ejércitos diferentes (Unión Soviética, Estados Unidos, Alemania y Reino Unido). Como viene siendo habitual desde *Starcraft*, cada facción tendrá sus propias unidades características (para un total de 80). Por ejemplo, los poderosos tanques alemanes podrán derribar parte del escenario y crear nuevos caminos de ataque o huida.

Las misiones reproducirán momentos históricos de la Segunda Guerra Mundial y, aunque la gran mayoría se desarrollen en ciudades, el mar también existe en *War Times*. Y si lo echas de menos en más misiones, en el juego encontrarás un potente editor de niveles con el que también podrás retocar alguno de los 35 mapas multijugador que se pondrán a tu disposición.

Y es que desde Legend se pretende cuidar mucho a la comunidad mod y a quienes quieran combatir vía Internet. A los primeros les esperan un puñado de sorpresas cuando *War Times* vea la luz y los otros ya saben que los servidores con cabida para partidas de hasta 14 jugadores estarán ubicados en España. Dos pruebas más de las ganas de agradar de una compañía consciente que ésta es su segunda gran oportunidad. Que no sea la última.

El ciclo día/noche hará que algunas unidades sean inservibles a según qué horas.

CUESTIONARIO



Francisco Pérez, director asociado de Legend Studios

GAME LIVE: ¿Cuál fue el primer videojuego en el que trabajaste?
FRANCISCO PÉREZ: *War Times* es el primer título de Legend Studios, pero entre las personas que han colaborado hay gente que ha trabajado para juegos tanto nacionales como producidos fuera de nuestras fronteras.

GL: ¿Cuál ha sido el último videojuego que realmente te ha "enganchado"?
F.P.: El último juego que me tuvo horas, días y semanas jugando fue *Final Fantasy VII*. Después de este juego no he vuelto a estar tan enganchado con otro... hasta hoy, con *War Times*.

GL: ¿Cuántas personas forman el equipo de trabajo del proyecto?
F.P.: En Legend Studios hay una media de unos 13 miembros en plantilla, pero el proyecto ha sido posible gracias al trabajo de más de 40 personas.

GL: Recomiéndanos un libro, una película y un disco.
Libro: *Los pilares de la tierra*; la película: un clásico del western y protagonizada por un paisano, *Aquí llega Condemor*, y el disco me quedo con el *Concierto de Aranjuez* de Paco de Lucía

THE LORD OF THE CREATURES

Nuevos horizontes

- GÉNERO: **ESTRATEGIA**
- DESARROLLADOR: **ARVIRAGO**
- DISPONIBLE: **PRINCIPIOS 2006**

The Lord of the Creatures supone, por encima de cualquier otra cosa, la prueba de que para Gonzo Suárez y Jon Beltran hay vida más allá de *Commandos*. Tras abandonar Pyro Studios para dar forma a Arvirago junto con algunos de sus colaboradores habituales, el nuevo proyecto tiene mucho de ese disco que edita un cantante tras abandonar el grupo que le dio a conocer. Y no están solos, hay una banda de grandes músicos que les acompañan (aquí son 16 desarrolladores que verán duplicado su número en los próximos meses). De todas formas, es inevitable que los focos se centren en Gonzo y Jon; en saber si serán los nuevos Morrissey o el enésimo caso Ian Brown de la industria del videojuego.



El diseño de los personajes recuerda mucho al de la saga *Everquest*.

CUESTIONARIO



Gonzo Suárez, director de proyecto de *The Lord of the Creatures*

GAME LIVE: ¿Cuál fue el primer videojuego en el que trabajaste?
GONZALO SUÁREZ: El primero que vio la luz comercial fue el *Goody*.

GL: ¿Cuál ha sido el último videojuego que realmente te ha "enganchado"?
G.S.: El que más horas me dio de "enganche" entre todos probablemente fuese el *Everquest* on line y el *Diablo II* en su modo para un jugador. Pero al que más admiración proceso es a *Starcraft*.

GL: ¿Cuántas personas forman el equipo de trabajo de vuestro actual proyecto?
G.S.: 18 personas, pero deberíamos terminar con bastante más del doble.

GL: Recomiéndanos un libro, una película y/o un disco.
G.S.: Viaje a Itxlan, de Carlos Castaneda; Memento, y, ahora que ha muerto, cualquier disco de Ray Charles.

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS

Épica medieval con gráficos de última generación que combina estrategia de corte clásico con combates en tiempo real. Todo ello empaquetado en una jugabilidad que, según dicen sus autores, nada tendrá que ver con lo visto hasta la fecha. Ésa será la esencia de *The Lord of the Creatures*.

De las pocas cosas que han trascendido del proyecto, se sabe que el jugador podrá controlar hasta cinco personajes principales con animación facial diferenciada y más de cien criaturas secundarias con las que se deberán explorar y conquistar bosques, cavernas o desiertos. Suma territorios a tu imperio y tus criaturas aumentarán sus habilidades, entre las que se incluye un importante uso de la magia. Todo esto se podrá ver desde una cámara inmersiva en tercera persona en la que lucirá el nuevo motor gráfico generoso en *bump mapping* para los personajes o luces dinámicas para el entorno.

Dice Gonzo Suárez que *Everquest* es uno de los juegos que más le han marcado, de ahí que uno de los detalles que más se están trabajando en *The Lord of Creatures* sea el apartado multijugador. En él los usuarios podrán enfrentar sus diferentes y mejoradas criaturas en duelos online (algo así como *Pokemon* visto por Tolkien) o en torneos mundiales en los que se verán mejor las distintas estrategias empleadas para el combate, y es que en la ópera prima de Arvirago las limitaciones en la jugabilidad las pondrá el jugador, no el juego.



Los grandes escenarios exteriores serán marco de la mayoría de combates.

Dispondrás de animales que permitirán agilizar tus desplazamientos.

- GÉNERO: AVENTURAS
- DESARROLLADOR: PÉNDULO STUDIOS
- DISPONIBLE: MEDIADOS 2005

RUNAWAY 2
Fórmula contrastada

El primer *Runaway* era tan rematadamente bueno que, pese a coincidir con la quiebra de Dinamic, fue un éxito relativo en nuestro país, y uno mayor en media Europa, donde apareció bastantes meses después. De hecho, en Francia lo nombraron Mejor Juego de PC del Año.

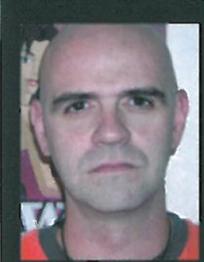
Basta con ver las deserciones genéricas de las continuaciones de *Broken Sword* o *The Longest Journey* para constatar que muchas compañías están dando la espalda a este tipo de juegos. Pero en Péndulo las cosas se ven de otra manera: si *Runaway* funcionó, ¿por qué no hacer una secuela que siga las mismas líneas maestras?


La interacción con el escenario será ahora mucho más intuitiva.

Las nuevas peripecias con Brian y Gina empezarán en Hawai, que rápidamente deberán abandonar para irse hasta Alaska. A partir de aquí lo único que se sabe es que aparecerá algún nuevo personaje al que podrás manejar y que el sentido del humor y los escenarios coloristas se mantienen. Ésas fueron una de las principales virtudes según una encuesta que la compañía realizó a los jugadores de la primera entrega. ¿Las otras? Los personajes y la interfaz.

Lo peor valorado era la baja calidad de las escenas de vídeo y la poca libertad para coger objetos, dos defectos que seguro no estarán presentes en una secuela que para muchos representa la última esperanza de un género antaño tan prolífico.

CUESTIONARIO



Ramón Hernáez, director de desarrollo de *Runaway 2*

GAME LIVE: ¿Cuál fue el primer videojuego en el que trabajaste?
RAMÓN HERNÁEZ: *Igor. Objetivo Uikokahonia.*

GL: ¿Cuál ha sido el último videojuego que realmente te ha "enganchado"?
R.H.: *The Curse of Monkey Island.*

GL: ¿Cuántas personas forman el equipo de vuestro actual proyecto?
R.H.: Entre el equipo interno y colaboradores externos, unas 20 personas.

GL: Recomiéndanos un libro, una película y/o un disco.
R.H.: *La Estrella*, un relato corto de Arthur C. Clarke; *El Apartamento*, de Billy Wilder, y *A Night in San Francisco*, de Van Morrison.

FALLEN LORDS: CONDEMNATION
Savia nueva

- GÉNERO: ESTRATEGIA
- DESARROLLADOR: NOVARAMA
- DISPONIBLE: 2005

De su presentación mundial en la pasada E3 lo que más sorprendió fue la calidad de su motor gráfico, que permitía mover a mil unidades a la vez en escenarios con alto nivel de detalle. Han pasado los meses y de *Fallen Lords* ya se sabe que habrá tres facciones diferentes (Ángeles, Demonios o las Almas Perdidas) y que podrás elegir entre manejar a un solo personaje o dirigir todo el ejército. Y claro, todo esto podrá hacerse también en modo cooperativo o en un multijugador tradicional.

A ello habrá que sumar el habitual editor de niveles, que ampliará la exuberante oferta inicial de un juego que promete combinar la acción en tercera persona (con combates en los que utilizar combos con alguna de las cien armas disponibles) y la estrategia más sesuda.


Podrás elegir entre comandar las tropas o dirigir a una única unidad.

CUESTIONARIO



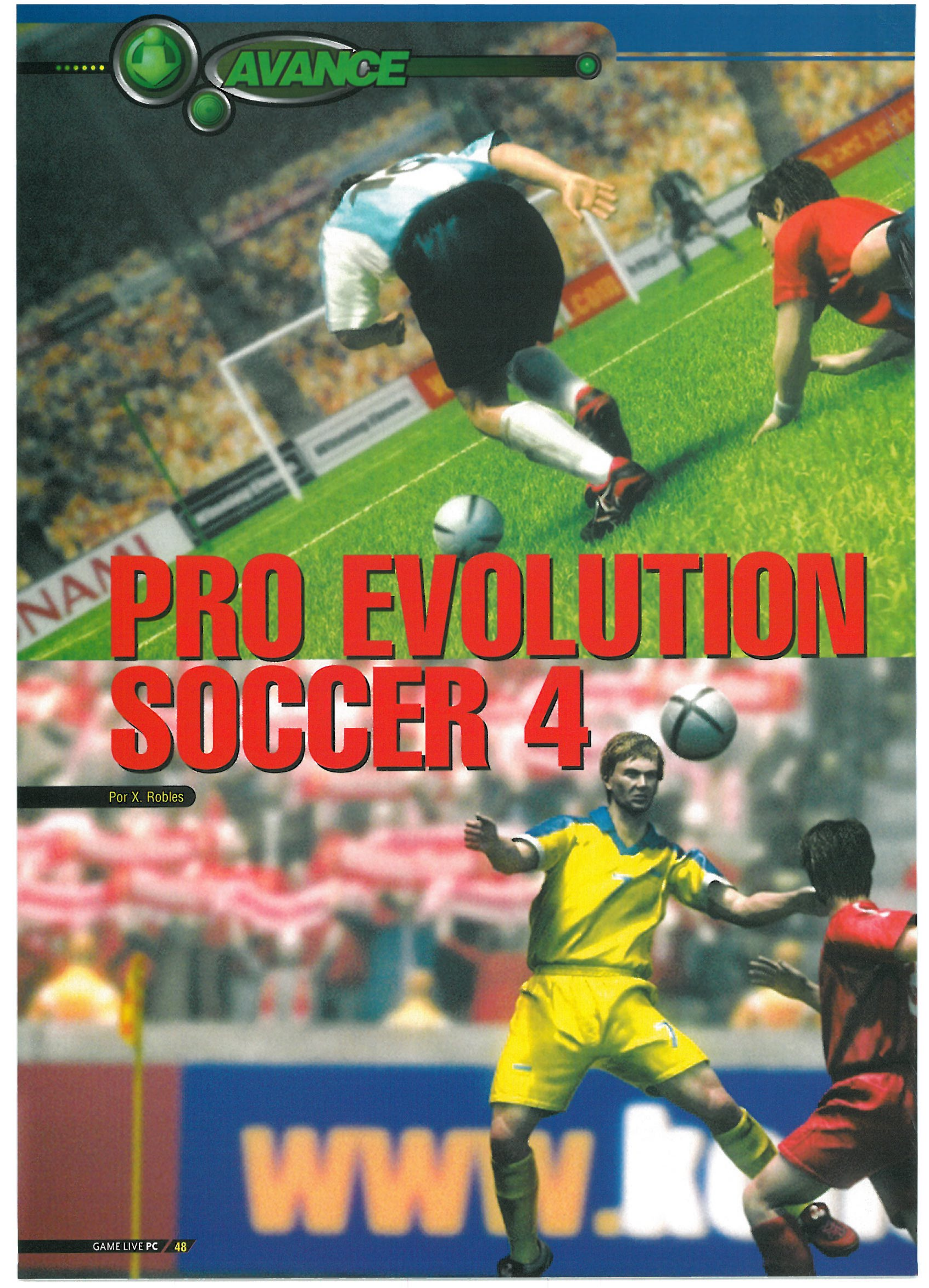
Dani Sánchez Crespo, director de desarrollo de *Fallen Lords: Condemnation*

GAME LIVE: ¿Cuál fue el primer videojuego en el que trabajaste?
D.S.: *Monster 4x4: Masters of Metal*, en el que trabajamos en intros, arte de alta resolución y arte de tiempo real.

GL: ¿Cuál ha sido el último videojuego que realmente te ha "enganchado"?
D.S.: Nos han impactado *GTA 3: Vice City* y *Prince of Persia*, y jugamos mucho a *Battlefield 1942* y el último *Unreal*.

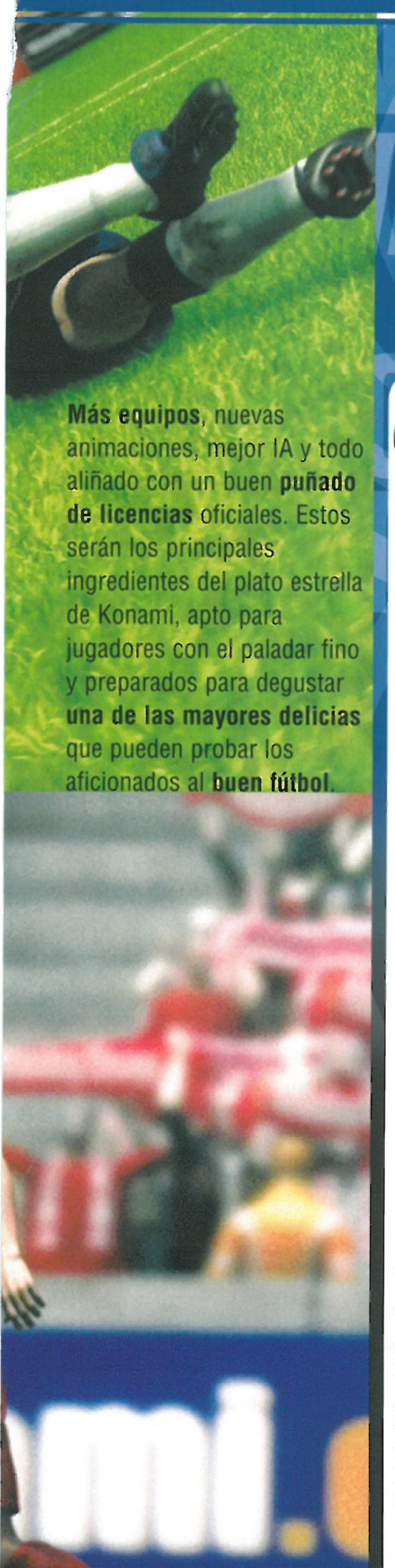
GL: ¿Cuántas personas forman el equipo de vuestro actual proyecto?
D.S.: Estamos pasando de 7 a 14.

GL: Recomiéndanos un libro, una película y/o un disco.
D.S.: *Un habitante de Carcosa y otros cuentos*, de Ambrose Bierce, y las obras completas de H.P. Lovecraft. *Excalibur* y *Ran*. Y cualquier cosa de los Queen más épicos y *Roots*, de Sepultura.



PRO EVOLUTION SOCCER 4

Por X. Robles



Más equipos, nuevas animaciones, mejor IA y todo aliñado con un buen **puñado de licencias** oficiales. Estos serán los principales ingredientes del plato estrella de Konami, apto para jugadores con el paladar fino y preparados para degustar **una de las mayores delicias** que pueden probar los aficionados al **buen fútbol**.



La mecánica de tiro es soberbia... ¡Parece el Henry de carne y hueso!



Los sombreros serán efectivos y espectaculares.

Por segundo año consecutivo, los usuarios de compatibles vamos a poder disfrutar de *Pro Evolution Soccer*. La versión de la nueva entrega que hemos podido probar deja claro que, como simulador futbolístico, va a rayar a una gran altura. De todas formas, mucho nos tememos que no se tratará de una conversión modélica, ya que difícilmente se van a pulir algunos detalles en el poco tiempo que resta para su lanzamiento.

En la versión que hemos jugado, el menú principal era igual que el de PlayStation 2 (algo que probablemente se mantenga en el producto final). Pero no sólo los apartados, sino que también aparecían los iconos del mando de esta consola para indicarnos cómo movernos (cuadrado, redonda, triángulo y equis) y no era posible desplazarse con el ratón. Por lo tanto, ya podemos intuir que para sacarle el máximo jugo a *Pro Evolution Soccer 4* será necesario un pad como el de PS2, con dos sticks analógicos y 12 botones. De no contar con él, todo indica que te quedarás sin poder realizar muchos movimientos (marsellesas, autopases elevados...), y eso sería una lástima.

Fútbol control

Más allá de este problema técnico, lo que ofrecerá *PES4* va a ser un compendio de buen fútbol. En cuanto a modos de juego, serán los mismos que en la edición anterior, con una Liga Master mejorada en la que los jugadores ganarán experiencia y habilidades, y con la posibilidad de empezar con un equipo con jugadores reales.

Si por algo se caracteriza este juego, es por su control (serio, sin abusos, sencillo pero lleno de posibilidades). Podríamos compararlo con el de un buen juego de lucha: te puedes liar a pulsar botones descontroladamente y ganar el combate, pero la sensación de plenitud que da enlazar unos cuantos combos y terminar con un "Perfect" no te la quita nadie. Es decir, que cuanto más juegues, más posibilidades le verás.

Además, se ha apostado por potenciar un estilo de juego más pausado, de control y pases inteligentes, por lo que arrancar en tu campo y regatear a todo el equipo contrario será una misión casi imposible, sólo apta para Ronaldinhos inspirados. En este sentido, la inteligencia artificial de los jugadores se ha refinado, por lo que los defensas buscarán perspicazmente atrapar al rival en fuera de juego, presionarán de una manera más inteligente y te obligarán a exprimirte los sesos si quieres terminar perforando la red del contrincante. De todos modos, la curva de aprendizaje será bastante pronunciada. Si no has probado ningún *Pro Evolution Soccer*, será recomendable echar una ojeada al entrenamiento.

Los movimientos básicos mejorarán mucho en esta edición. En *PES3*, los pases siempre se hacían al jugador que tenías al lado, algo que dificultaba los contraataques rápidos. Por suerte, en la nueva entrega podrás orientarlos hacia jugadores que estén apartados presionando con mayor intensidad el botón. Los pases al hueco también se han calibrado, con lo que será mucho más fácil que salgan bien. Además, y gracias a la excelente física del balón, los rebotes cobrarán protagonismo, por lo que deberás tener los ojos bien abiertos y no confiarte nunca.

Partidos espectaculares

El apartado visual será notable, mejorando a su homónimo consolero básicamente en la resolución y en las sombras. Las caras de los jugadores estarán bien representadas y será fácil reconocer a los cracks de primer nivel. De todas formas, en este punto *PES4* posiblemente estará por debajo de su rival más directo, *FIFA Football 2005*, que cuida enormemente estos detalles.

Lo que es más espectacular, sin duda, y uno de los puntos más fuertes de este título, es la atención puesta a las animaciones de los jugadores. Prepárate para ver cómo saltarán por los aires tras una entrada criminal y luego se retorcerán en el suelo, a causa del dolor; cómo

bajarán el balón con el pecho o con la rodilla; los estupendos controles orientados de los delanteros... todo se mimará hasta el último polígono. Por más que juegues hasta desgastar los botones del pad, siempre te sorprenderás viendo cómo Recoba te cuela un gol de rabona por la escuadra, cómo el gigantesco Koller lanza pases de cinco metros con el pecho o cómo tira las faltas Roberto Carlos. Genial.

También, y como curiosidad, podremos ver al árbitro correteando por el campo y apuntando en su libretita todo lo que le parece mal. Incluso te amonestará verbalmente si haces algo que no le gusta.

Con papeles (a medias)

Si algo echábamos en falta en la versión del año anterior era ver a nuestras superestrellas virtuales con nombres reales y enfundados en las vestimentas que llevan los de carne y hueso. No es que se haya subsanado del todo el problema, pero *PES4* contará con las licencias oficiales de todos los equipos de las ligas holandesa, italiana y española, por lo que los uniformes serán los oficiales (de la temporada pasada), con la publicidad y todo, y los nombres de los jugadores serán los auténticos. También aparecerán los conjuntos de las divisiones más importantes de Inglaterra, Alemania y Francia, así como una selección de los mejores clubes de ligas menores, aunque los uniformes no serán fieles a los de verdad.

Se ha apostado por potenciar un estilo de juego más pausado, de control y pases inteligentes

Los fichajes estarán actualizados sólo a medias, algo que se podrá solucionar con un poco de paciencia si hacemos uso del sistema de traspasos, disponible desde el inicio (en *PES3* era necesario comprarlo en la tienda).

En cuanto a los comentarios, correrán a cargo de Guillem Balagué y Roberto Martínez y no van a estar en absoluto a la altura del juego. En la versión que hemos probado no era nada extraño oír cinco frases seguidas con la misma palabra ("la pasa adelante", "sigue adelante", "continúa adelante", "regatea hacia delante", "despeja hacia delante"...) ni perlitas como "vaya melón le ha enviado" o "un buen par de piernas frescas".

De todos modos, los defectos que pueda tener *PES4* no deberían empañar lo que realmente importa: la diversión que ofrece. Y en ese sentido, el juego no va a defraudar.

LICENCIAS PARA JUGAR

En el nuevo *Pro Evolution Soccer*, el número de clubes se incrementará hasta llegar a los 139. Además, por primera vez en la historia de la saga varias ligas completas contarán con las licencias oficiales: la española, la italiana y la holandesa. Otras, como la alemana, la inglesa y la francesa, aparecerán al completo pero sin tener la oficialidad. Si a esto le sumamos 57 selecciones (sin contar las clásicas), el número de equipos disponibles asciende a 196.

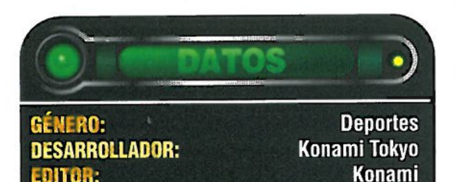




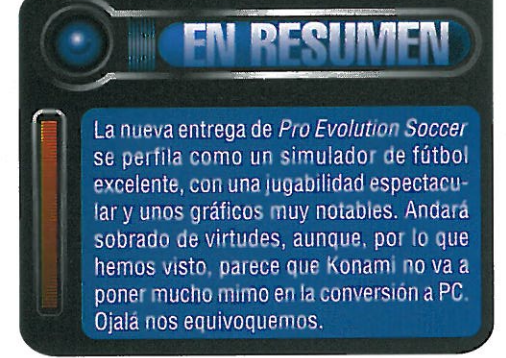
Las animaciones serán, sencillamente, brillantes.



Parece que el menú va a ser calcado al de la versión para PS2.



GÉNERO:	Deportes
DESARROLLADOR:	Konami Tokyo
EDITOR:	Konami
DISPONIBLE:	Octubre



La nueva entrega de *Pro Evolution Soccer* se perfila como un simulador de fútbol excelente, con una jugabilidad espectacular y unos gráficos muy notables. Andará sobrado de virtudes, aunque, por lo que hemos visto, parece que Konami no va a poner mucho mimo en la conversión a PC. Ojalá nos equivoquemos.



Los estadios estarán muy bien recreados, y los hinchas no dejarán de animar.

TRIBES: VENGEANCE

Los mechs tienen grandes **virtudes, pero nada de carisma.** Quizás por eso en *Tribes: Vengeance* **los mechs se quitan el casco** y aparecen heroínas pechugonas, un héroe palillero y muchos monstruos peludos. **¿El camino al éxito?**

Por J. Ripoll

Tan acostumbrados estamos a que juegos mediocres sean considerados obras maestras que duele más cuando vemos que las obras maestras "de verdad" acaban siendo tratadas como juegos del montón. Afortunadamente, los que diseñan videojuegos no son los mismos que escriben sobre ellos, de ahí que *Tribes,* aunque tuviera menos repercusión que los juegos de gestión bielorrusos, sirvió como punto de partida para la gran mayoría de juegos multijugador nacidos a partir de entonces. Y es que *Battlefield, UT* y derivados le deben a la saga robótica la inclusión de combates en campo abierto, la presencia de vehículos aéreos y terrestres, la posibilidad de disponer de armamento limitado y, cómo no, la posibilidad de escoger el tipo de personaje antes de empezar cada partida, lo que se dio en llamar "el sistema de clases".

Seis personajes en busca de jugador

Cansada de haber dado tantos primeros pasos sin recompensa alguna, Sierra cambia el rumbo, se hace con el último motor gráfico de la saga *Unreal* y pone el proyecto *Tribes: Vengeance* en manos de Irrational Games, compañía creada por miembros de Looking Glass y autora de uno de los títulos más importantes de los últimos tiempos (*Freedom Force*). Con esos mimbres, es difícil pensar que lo que nos espera sea algo menos que un juegazo.

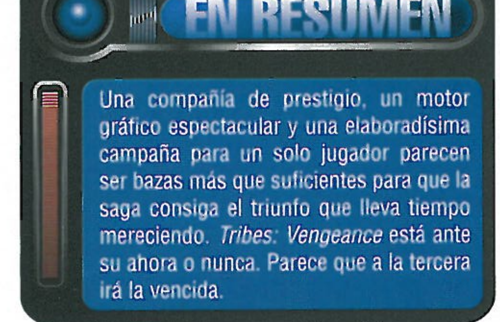
Lo primero que sorprende en la beta que probamos es la importancia que se le da al modo para un solo jugador. Y no, no se tratará de una simple colección de niveles en los que matar y avanzar, sino que la cosa tendrá historia, o al menos eso parece. Con un ojo puesto en *Criptonomicom*, obra cumbre de Neal Stephenson, la gente de Irrational Games ha creado una trama en la que el jugador podrá manejar a seis personajes diferentes que se irán relevando a cada capítulo. Así,

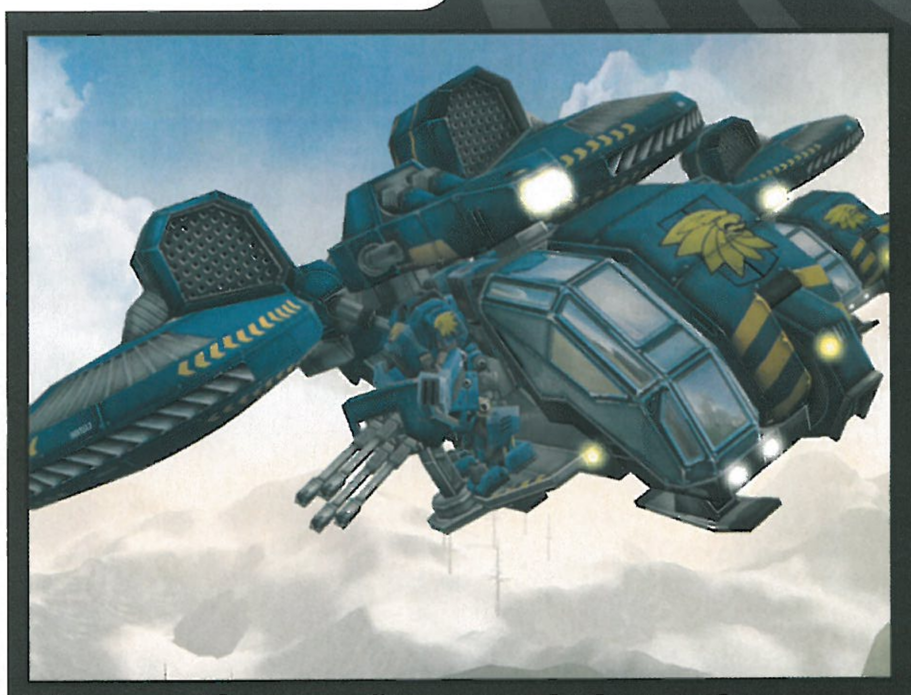


Destruir un edificio será la mejor forma de evitar que salgan robots de él.



GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Irrational Games
EDITOR:	Vivendi Universal
DISPONIBLE:	Octubre





En las naves, podrás conducir o disparar, pero no las dos cosas a la vez.


No todos los enemigos que encontrarás en *Tribes: Vengeance* serán de metal.


Olvídate de dar órdenes a tus colegas, ellos siempre sabrán qué hacer.


¿Será éste el deporte estrella del siglo XXIV?


Algunas misiones multijugador recordarán a las del modo asalto de *UT*.

el juego va a empezar con la princesa Julia apuntando con una pistola a un hombre del que nada sabemos. Sin más, la historia da un vuelco 20 años atrás en el que la protagonista es la princesa Victoria, que ve cómo su nave ha sido abordada por una tribu rival. Esta misión hará las veces de tutorial.

Solo contra todos

El funcionamiento de los tres tipos de mechs posibles (ligero, pesado o medio), la elección de cualquiera de las diez armas disponibles (desde un cañón de partículas similar al flak gunn de *UT* a un lanzadiscos ya presente en los anteriores juegos de la serie) y el perfeccionamiento del uso del jet (imprescindible para salir airoso de los combates masivos) serán los pilares de una primera fase tan necesaria como bien integrada en la trama. Pero eso no es todo, porque cuando el capítulo llegue a su fin, la historia dará otro salto 20 años adelante. Nuevamente encarnarás a Julia, presente en esta ocasión en un marco inmejorable: un estadio clásico lleno de público gritón en el que se está desarrollando una partida de uno de esos deportes futuristas donde la violencia puede a la táctica. Dos equipos deben conquistar el mayor número de puntos de control posibles antes de que se acabe el tiempo marcado. Pueden matarte, pero no sufras, al instante resucitarás en tu propio campo. Este nivel sirve de ejemplo de cómo algo que a todas luces pertenece a la modalidad multijugador puede llegar a ser interesante si se integra bien en la trama. Pero también muestra la IA de gran altura que lucirán enemigos y aliados, así como del sistema de física que permitirá ver mechs acribillados en pleno vuelo precipitarse al vacío y explotar al llegar a tierra.

Sorprende la importancia que se le dará al modo para un solo jugador

En la versión del juego que hemos podido probar, se incluían una serie de mapas multijugador en los que, además de quedar claro que los niveles seguirán siendo inmensos y que no admitirán más de 32 participantes, se pudo probar el manejo de vehículos. Que nadie tema. Los complicadísimos controles que tenían las naves en *Tribes 2* han dado paso a un sistema similar al de *UT2004*, la acción puede a la simulación, el nervio al cerebro. A este detalle hay que sumarle la presencia, por vez primera, de escenarios que pueden destruirse en gran parte, marcando, y de qué forma, la estrategia de la partida. En definitiva dos pruebas más que dejan bien claro cómo la saga más prestigiosa para quien diseña juegos también quiere serlo para quien los acaba comprando.

LA OTRA TRIBU



Paralelamente a *Tribes: Vengeance*, en Irrational Games están desarrollando *Freedom Force vs. The Third Reich*. Su paso por la E3 lo llevó a ser nominado como mejor juego de rol presentado en la feria. Y es que su nuevo motor gráfico (Gamebryo), la incorporación de seis nuevos superhéroes, un modo multijugador totalmente rediseñado y la creación de una historia en la que un puñado de nazis regresan del pasado son elementos suficientes para considerar que ésta puede ser la mejor adaptación de un cómic que jamás se llegará a jugar.

AVANCE

SHADE
Wrath of Angels



Tras innumerables dificultades, cambios de nombre, falsas cancelaciones y retrasos, **uno de los juegos de aventuras más esperados** de los últimos años **está a punto** para saltar a la palestra. ¿**Estará** el juego de Black Element Software **a la altura** de las circunstancias?

Por G. Masnou

Todo en *Shade: Wrath of Angels* recuerda poderosamente a la trilogía cinematográfica *Posesión infernal*, de Sam Raimi. Películas y juego tienen un marcado aire de serie B y mezclan sin tapujos terror y humor, violencia y ciencias ocultas, sudor y hemoglobina.

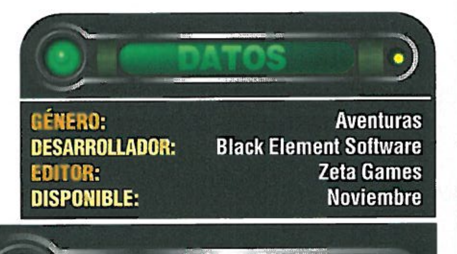
También ofrecen puntos en común los respectivos guiones. Ash, el antihéroe cinematográfico de la sierra en la mano, tiene su equivalente en el juego de Black Element Software. Se trata de un ex militar convertido en mercenario, un tipo de lengua viperina capaz de marcarse comentarios mordaces incluso cuando su pellejo corre serio peligro. Nuestro héroe recibe una carta de su hermano arqueólogo en la que le pide que le vaya a visitar a una remota ciudad del este de Europa. Una vez en el punto de reunión, el militar se ve afectado por una maldición ancestral y deberá lidiar con ángeles atrapados en restos arqueológicos y demonios malcarados mientras busca los objetos mágicos que pueden resolver este embrollo.

Palabra de creador

Según explican sus desarrolladores, *Shade* va a ser un cruce de elementos de sagas como *Tomb Raider*, *Indiana Jones* o *Silent Hill*. Vista la versión del juego a la que hemos tenido acceso, está claro que a estos tipos se les dan bien las descripciones y saben de lo que hablan.

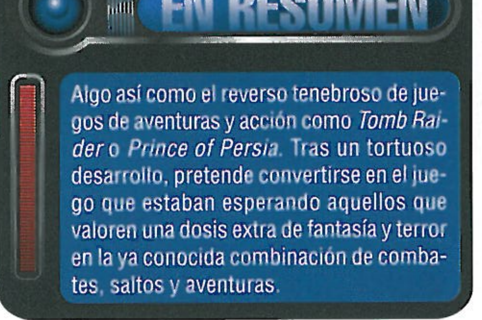
Sin duda, la obra de Black Element Software no pretende revolucionar el panorama de las aventuras "activas". El juego es fiel a las tradiciones del género, como muestran sus primeros niveles, un recorrido por una suntuosa ciudad medieval en el que disfrutarás de acción en tercera persona con el tradicional sistema de control de teclado más ratón. La mecánica de los combates será muy sencilla y no faltarán las tradicionales plataformas y esos puzzles en que se trata de dar con la llave o mecanismo adecuado para cada puerta.

Con todo, entre esta amalgama de ingredientes ya conocidos, hay unos pocos que sobresalen por su originalidad. Por ejemplo, la posibilidad de que el personaje que manejarás se convierta en un demonio. Cuando esto ocurra, dispondrás de una



DATOS

GÉNERO:	Aventuras
DESARROLLADOR:	Black Element Software
EDITOR:	Zeta Games
DISPONIBLE:	Noviembre

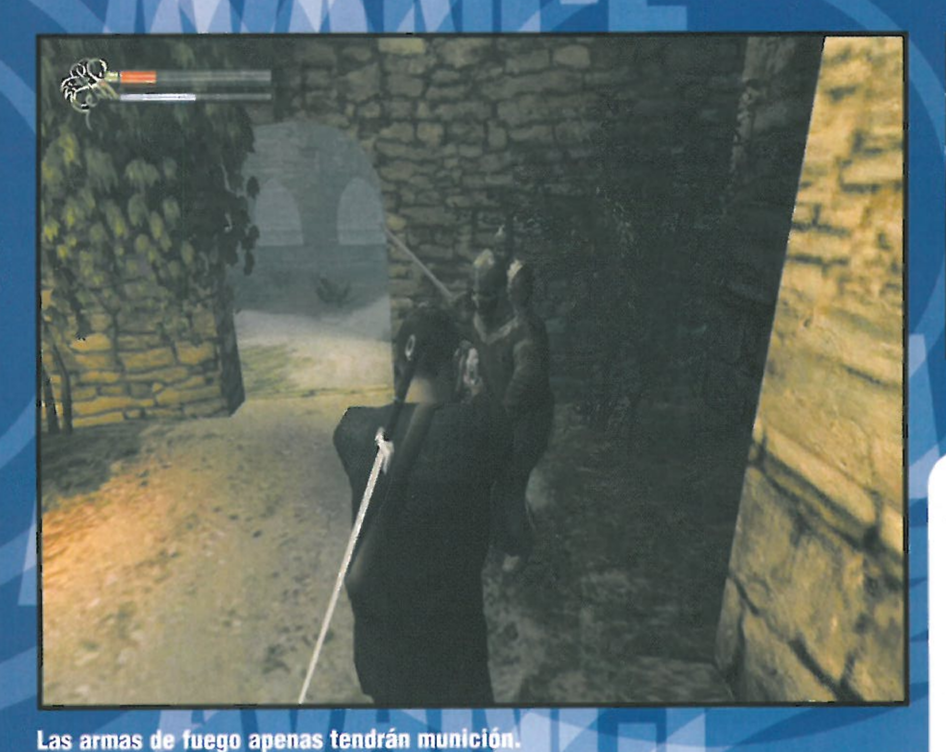


EN RESUMEN

Algo así como el reverso tenebroso de juegos de aventuras y acción como *Tomb Raider* o *Prince of Persia*. Tras un tortuoso desarrollo, pretende convertirse en el juego que estaban esperando aquellos que valoren una dosis extra de fantasía y terror en la ya conocida combinación de combates, saltos y aventuras.



Parece que el sistema de combate no será modélico al enfrentarte a varios enemigos.



Las armas de fuego apenas tendrán munición.



Podrás manejar al demonio sólo durante un tiempo determinado.



La figura que hay sobre el pedestal no es otra cosa que una partida guardada.



La atmósfera será uno de los aspectos más conseguidos del juego.



De vez en cuando, encontrarás tiendas donde mejorar tus habilidades.

enorme fuerza y energía, muy útiles para destruir enemigos más duros que de costumbre o resolver puzzles que impliquen el traslado de maquinaria pesada. Podrás entrar en este modo diabólico cuando lo desees, aunque sólo por un tiempo limitado, mientras se vacía una barra de energía que se irá recargando automáticamente a continuación.

A medida que progreses en el juego, en muchos rincones del escenario encontrarás lagrimas de ángel, unos cristales brillantes que más adelante podrás intercambiar en alguna de las tiendas mágicas que hay diseminadas por los niveles. Reúne un buen puñado de ellas y podrás de mejorar las prestaciones de tu mercenario o de tu espada, así como comprar nuevos hechizos para tu demonio.

Entre la amalgama de ingredientes conocidos, hay unos pocos que sobresalen por su originalidad

También destaca por su relativa originalidad el sistema de guardar la partida, que es automático. Bastará con situarse encima de alguno de los pedestales mágicos que aparecerán cada vez que superes una zona peliaguda y dejar allí tu silueta para la posteridad. Lo original del asunto reside en que, siempre que lo desees, podrás destruir dicha silueta a golpe de espada para grabar la partida tantas veces como haga falta.

Cosas a mejorar

A pesar de que los combates tienen un peso muy importante en el desarrollo del juego, no han sido resueltos de forma demasiado satisfactoria. Sobre todo por lo poco equilibrado de los combos y las armas y por un lamentable sistema de detección de impactos que, en lugar de premiar a los jugadores hábiles, convierte la mayoría de trifulcas en meras demostraciones de lo rápido que se puede aporrear un ratón. También llama la atención lo poco útil que resulta la perspectiva en primera persona, que hace aguas tanto a la hora de explorar el entorno como a la de enfrentarse a enemigos. De todas formas, tampoco la necesitarás, ya que la prevista por defecto funciona a las mil maravillas.

Estos detalles no impedirán que el juego te cause una buena impresión y despierte ciertas expectativas. Si lo tuyo son las películas de serie B de la factoría Hammer, el gore obsesivo de Peter Jackson y el sentido del humor de Sam Raimi, es probable que *Shade: Wrath of Angels* sea capaz de colmar tus expectativas.

ESA GRAN DESCONOCIDA

Black Element Software es la compañía checa responsable de *Shade: Wrath of Angels*. Creada en 2000 por Radek Volf, Petr Kadlecek y Filip Doksansky, esta desarrolladora empezó a ganar experiencia con el desarrollo del juego para Amiga *Testament* y el de varios títulos de PC para el mercado checo. En 2001, se asociaron con Bohemia Interactive y Cenega para llevar a cabo el desarrollo del juego que nos ocupa.



ROLLERCOASTER TYCOON 3

Decían los agoreros **que la gestión financiera era un género en peligro**, que le quedaba un estertor agónico y un par de telediarios. **Pero es que los agoreros** nunca tienen en cuenta que las fórmulas virtuales cambian de piel, se adaptan al medio y **crecen sin descanso**.

Por O. Garcia

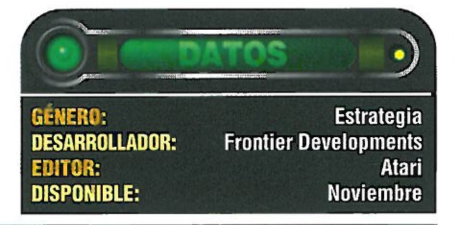
Cuando Chris Sawyer se sacó de la manga hace ya unos años el *Rollercoaster Tycoon* original poco podía imaginarse que el propio juego se convertiría en una metáfora de su trayectoria. Desarrollado en 1999, supuso un pequeño gran salto para los juegos de gestión. Un sistema de juego relativamente sencillo pero muy eficaz y que incorporaba opciones de diseño de atracciones de no poca complejidad. En cuanto salió al mercado, empezó un firme ascenso por los raíles del boca-oreja hasta convertirse en juego admirado por crítica y público. Y allí estaba Sawyer, contemplando cómo se abría ante él el horizonte de las ricas perspectivas.

Tres años contemplando el horizonte y lanzando alguna que otra expansión, mientras otros le seguían y mejoraban sus pasos, hasta que finalmente sacó la esperadísima secuela. Y con la secuela, el vertiginoso descenso. Que si errores de diseño, que si falta de innovación, que si carente de mejoras... Una decepción tanto de crítica como de público. Resultado: Chris Sawyer ya había tenido su momento en la cumbre y ahora le había llegado la hora de apearse de la atracción.

Detalles, detalles...

Y así ha sido. El nuevo *Rollercoaster Tycoon* se ha aplicado el dicho de renovarse o estamparse y ha empezado metiendo sangre nueva en el desarrollo. Frontier Developments serán ahora los encargados de atraer a público y visitantes a esta saga temática, aunque Chris Sawyer seguirá en la sombra como colaborador.

Lo primero que saltará a la vista en esta tercera entrega va a ser, cómo no, lo más obvio: los gráficos. Y es que se ha creado un motor 3D que supondrá un verdadero salto en la serie. Por un lado, porque la tridimensionalidad dará esa flexibilidad de cámara que se echaba ya de menos en la segunda entrega, y por otro, porque la potencia del motor promete situar el juego muchos pasos por delante de lo que es habitual en el género. El nivel de detalle que se podrá alcanzar, desde una alejadísima vista de pájaro que te permitirá contemplar y planificar todo tu parque en su conjunto hasta un primerísimo plano del rostro de uno de los visitantes, se promete asombroso.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Frontier Developments
EDITOR:	Atari
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

La serie *Rollercoaster Tycoon* se dispone a remontar posiciones con un atractivo combinado: la gestión de siempre pero con muchas opciones más y con la entrada en juego de un espectacular motor 3D. Si las formas se concretan, la saga montañera puede volver a ocupar el podio que perdió hace unos años.



Tranquilo: a partir de aquí es todo bajada.


La creación de espectaculares atracciones seguirá siendo un plato fuerte del juego.


Deberás tener siempre en cuenta los intereses de los visitantes.

Un nivel de detalle que se reflejará también en las opciones de gestión. No sólo podrás encargarte de lo habitual en estos casos (contratar a empleados, determinar el precio de entrada y el de las atracciones o marcar el menú que se ofrece en el restaurante), sino que también te tocará decidir qué campañas de marketing quieres llevar a cabo, a qué público piensas dirigirlas y en qué atracciones se centrarán. O puedes examinar también tanto las capacidades económicas de los visitantes (el dinero que llevan encima para gastarse, para entendernos) como la ropa que visten o la gorra que llevan. Habrá que ver hasta qué punto resulta práctica tanta información, pero si la quieres, allí la tendrás.

Por fin podrás comprobar en primera persona lo que sienten tus visitantes en las atracciones

Hay que ver

Otra posibilidad la mar de llamativa es que por fin podrás comprobar en primera persona lo que sienten tus visitantes en las atracciones. Por primera vez en la saga, tendrás ocasión de subirte a montañas rusas y demás y probar en carnes propias los subidones de náuseas y adrenalina que ofrecen. Una opción que también será muy útil para cuando te pongas a diseñar tus propias atracciones.

Y es que, en este sentido, el juego seguirá los pasos de sus antecesores y volverá a ofrecer un modo de creación de montañas rusas en el que podrás experimentar de lo lindo con ascensos, bajadas y loopings imposibles.

El diseño de atracciones no se limitará a las montañas metalizadas, sino que podrás también cambiar la configuración y aspecto del resto de instalaciones y darle a tu parque el aspecto que te apetezca. ¿Que te van los marcianos? Pues dale al parque una ambientación de ciencia-ficción. ¿Que te chiflan los vaqueros? Pues ponle una atmósfera del Salvaje Oeste. ¿O te encantan los sustos? Pues nada hombre, aquí tenemos un conjunto de monstruos y mansiones para que usted elija.

CHRIS TYCOON

Esta industria nuestra, tan necesitada de ídolos a los que encumbrar rápidamente, siempre ha encontrado desarrolladores a los que asignar el papel de estrella. Con sólo un par de juegos a cuestas (*Transport Tycoon* y *Rollercoaster Tycoon*), Chris Sawyer ya fue visto por muchos como la gran esperanza blanca en los juegos de gestión y desarrollo. Pero el batacazo de *RCT2* no pareció confirmar esas expectativas. Ahora intenta redimirse con un título que, sin llevar el apodo Tycoon, da vueltas al mismo tema y jugabilidad: *Locomotion*, un simulador financiero en que se gestiona una red de transportes.



Una serie de ambientaciones que, eso sí, deberás investigar con anterioridad si quieres aplicarlas a tu parque. Y es que, a fin de cuentas, por muy bonito que quede tu parque, si las cuentas no cuadran ya puedes ir preparando las maletas. Bajo esta apariencia tan rutilante, recuerda que *Rollercoaster Tycoon 3* será, ante todo, un juego de gestión.


El nuevo motor 3D permitirá postales como ésta.


Para subirse a esta atracción no se pueden tener los pies en el suelo.


La flexibilidad de cámara es otra de las ventajas de un motor 3D.

AVANCE

Eternal Cities

LOS NIÑOS DEL NILO


El juego le dará mucha importancia a los habitantes de la ciudad.

Por X. Pita

Los niños del Nilo pretende dar **una nueva lectura al subgénero de la gestión urbanística**. Olvídate de la frialdad de funcionario de un *SimCity*. **Aquí importarán las personas**. El pueblo y su felicidad. Y claro, tú tendrás la última palabra.

Que no te engañen las apariencias, ya que fácilmente puedes llegar a pensar que *Los niños del Nilo* es un juego de gestión de ciudades más. No sería de extrañar que, echando un vistazo a su aspecto gráfico, lo asociaras a títulos como *Zeus* o la saga *Caesar*.

Pues bien, nada más lejos de la realidad. O casi. Porque lo que ha pretendido Tilted Mill con *Los niños del Nilo* es construir un juego de gestión urbana, sí, pero no tan centrado en la edificación o administración de los edificios como en la sociedad, en los habitantes que pueblan las callejuelas de un Egipto virtual. Y la cosa tiene su gracia, porque el proyecto deja de ser así un juego del montón y se convierte en algo muy diferente. Algo que, por lo menos, intenta traer savia nueva a un género al que le pesan los años.

Para entendernos: piensa en *Los Sims*. Como en el juego de Maxis, aquí cada egipcio tendrá un nombre, unas inquietudes, un trabajo, y dependiendo de sus deseos y necesidades, actuará de una u otra manera. Claro que la última palabra para colmarle de felicidad o de miseria dependerá de tu buen hacer como demiurgo. Aquí lo que importará serán aspectos concretos y humanos, no términos abstractos como sucede con la gestión urbanística de toda la vida.

Contentar a la plebe

El objetivo final será convencer a los habitantes de la ciudad de que lo mejor para ellos es vivir bajo tu mandato. Para conseguirlo, deberás hacer lo de siempre: pan y circo. O lo que es lo mismo, propocionar a los ciudadanos una serie de elementos (templos, ciudades saneadas, seguridad) que conviertan su vida en algo cómodo y feliz. Así, tu mandato durará mucho más tiempo.

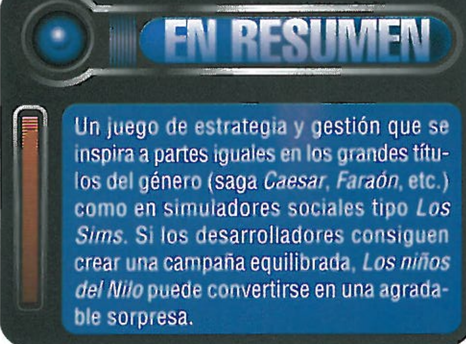
Piensa que en Egipto reinaban castas dinásticas. Y Los niños del Nilo funcionará bajo esa premisa. Un comportamiento adecuado y unos ciudadanos contentos asegurarán el mandato de tu dinastía a lo largo de los años. Lo contrario te condenará al más definitivo de los olvidos.

Redondea la jugada un apartado visual al que la palabra "agradable" le va como anillo al dedo. Y es que el motor que mueve el juego es el mismo que se escondía tras *Empire Earth*. Queda por resolver, sin embargo, la cuestión más importante: si Tilted Mill sabrá arropar sus buenas ideas con una serie de misiones que estén a la altura. La respuesta, dentro de unas semanas.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Tilted Mill
EDITOR:	Atari
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Un juego de estrategia y gestión que se inspira a partes iguales en los grandes títulos del género (saga *Caesar*, *Faraón*, etc.) como en simuladores sociales tipo *Los Sims*. Si los desarrolladores consiguen crear una campaña equilibrada, *Los niños del Nilo* puede convertirse en una agradable sorpresa.


La interfaz es de lo más sencilla: todo se soluciona a golpe de clic.

SHADOW OPS Red Mercury

Por J.J. Cid



Sí, esto **huele al enésimo juego de acción táctica** con unidades especiales. **Pero no va a serlo**: esta vez **no habrá formaciones** de combate ni planificación previa, aquí **se impone la violencia frenética**, así que puedes dejar el cerebro aparcado en la puerta.

Zombie Studios es una compañía con sede en Seattle cuya especialidad son los juegos de acción en los que se manejan equipos de fuerzas especiales. De sus oficinas han salido expansiones para series tan populares como *Rainbow Six* y *Delta Force*. Para su primer proyecto de juego independiente han apostado por el subgénero que mejor dominan: la acción de élite. En él manejarás a un Delta Force al servicio de la Agencia de Seguridad Nacional de Estados Unidos. Aquí debería sonar de fondo una fanfarria militar.

Shadow Ops: Red Mercury va a seguir los pasos de títulos recientes como *Call of Duty* o *Medal of Honor*. Sus responsables lo comparan con las películas de acción de la factoría Jerry Bruckheimer, con lo que podemos esperar mucho espectáculo, violencia gratuita a raudales y una cierta facilidad para engancharnos pese a la ausencia de hilo argumental y la falta de pretensiones. La escasa trama que pueda haber se irá desgranando por medio de unas cuidadas secuencias de vídeo. Puedes contar con todos los tópicos de la acción serie B, incluido un protagonista cínico y carismático que tiene una retirada a George Clooney.



DATOS

GÉNERO:	Arcade
DESARROLLADOR:	Zombie Studios
EDITOR:	Atari
DISPONIBLE:	Octubre

EN RESUMEN

Otro título en el que se te pone al mando de un grupo de fuerzas especiales. Sin embargo, en esta ocasión la acción no será táctica, sino frenética. *Shadow Ops* seguirá la mecánica de juegos como *Medal of Honor*, así que puedes esperar acción sin complejos sazonada con momentos inconfundiblemente cinematográficos.

Ratón y palomitas

Por lo que hemos podido ver, la acción de *Shadow Ops* estará muy pautada, en la línea de *Medal of Honor*, y apostará por el gatillo fácil. Variado, ligero y muy dinámico, el juego propondrá 20 misiones en su campaña individual. En ellas se pasará por Chechenia, Congo, Siria o París. En muchas de estas fases, te encontrarás con escenarios que resultarán reconocibles, como pueden ser el metro y la Torre Eiffel de París.

Si eres de los que juegan a consolas, ya sabrás que *Shadow Ops* fue editado hace unos meses en formato Xbox. El juego no está causando muy buena impresión, ya que sus misiones adolecen de falta de equilibrio y hay errores garrafales en su sistema de asignación de daños. Pese a todo, en Zombie Studios insisten que la conversión a PC



Un marcador indicará cual será el siguiente objetivo.



Una misión, un traje. Más que Delta Force parecerás el Kent de la Barbie.



Los enemigos han aprendido y se han equipado a la última.

Si hay un barril peligroso cerca, no lo dudes, al lado habrá un enemigo.



Un bonito atardecer deslucido por un irritante helicóptero.

El punto de impacto determinará la reacción de los enemigos heridos.

va a subsanar esos problemas y que, además, incluirá soporte multijugador para un máximo de 32 jugadores y 14 nuevos mapas exclusivos para ser jugados en compañía.

El motor Unreal de Epic es el armazón en el que está construido este *Shadow Ops*, lo que asegura un alto nivel técnico. En cuanto a jugabilidad, el título va a apostar sobre seguro: misiones sencillas, objetivos claros y variedad de situaciones, desde rescate de rehenes a asaltos masivos y fases de sigilo.

Acompañamiento musical

Si hay un aspecto de la versión consolera de este juego que ha merecido elogios casi unánimes, ése es su fenomenal apartado sonoro. En él, la compañía de desarrollo ha contado con la colaboración del prestigioso estudio de efectos sonoros Soundelux. Este estudio ha sido el responsable de los efectos de sonido de películas como *Kill Bill* o *Black Hawk derribado* entre muchas otras, por lo que su simple nombre es garantía de calidad. Así, si tienes en tu poder una tarjeta de sonido a la altura y un equipo de altavoces de esos que cualquier vecino con sueño atrasado odia a muerte, estás de enhorabuena. *Shadow Ops* sacará todo el partido al galimatías de iniciales que conforman las certificaciones sonoras y promete ser el causante de alguna que otra visita al otorrino de guardia.

Shadow Ops va a seguir los pasos de juegos como Call of Duty o Medal of Honor

Para completar esta excelencia acústica, la banda sonora original también es de un alto nivel. Prepárate para disfrutar de una serie de sintonías de corte épico que no darían el cante en ninguna de las producciones bélicas más recientes con que nos está obsequiando Hollywood.

MADE IN HOLLYWOOD

Muchos son los desarrolladores de juegos que toman el cine como referencia a la hora de diseñar sus productos. Como avance de lo que encontraremos en *Shadow Ops*, te ofrecemos una pequeña guía práctica de cómo hacer buen cine de acción.

PROTAGONISTA



Suele ser atractivo, indisciplinado y con unas convicciones morales irreprochables. Suele ser el mejor en su campo y su repertorio de acciones y frases estúpidas alcanza cotas vergonzantes.

MALO



Reverso puro del protagonista. Está plenamente dedicado a hacer el mal. En cuanto conoce al protagonista, su lucha contra el mundo se aparca para dejar paso a un conflicto más personal.

ARGUMENTO



Suele partir siempre de las mismas premisas: la Humanidad está en peligro y su única salvación depende del humor del protagonista. Los norteamericanos suelen reservarse el papel de salvadores.

REALIZACIÓN



La película tiene que contar con escenas cuya verosimilitud sea inversamente proporcional a su espectacularidad. El abuso de la cámara lenta y los diálogos ricos en tópicos patrioteros ponen el resto.

ZOO TYCOON 2

¿Siempre quisiste tener un elefante en casa y tus padres no te dejaron? ¿Colgabas a tu hermana pequeña en la lámpara del salón y le arrojabas plátanos? Pues estás de suerte, porque **en breve llegará una nueva ración zoológica** para los amantes de cuadrúpedos, bípedos, y plumíferos en general.

Por O. Garcia


Zoo Tycoon 2 contará con siete campañas distintas.


Un zoo no es un zoo si no tiene un puesto de perritos calientes.

Curioso precisamente que ahora que los parques zoológicos parecen estar más en declive que nunca, arrinconados por esos paraísos de cartón piedra que son los parques temáticos, el mundo del PC se dedique a recuperar a los animales enjaulados. *Zoo Tycoon* y sus expansiones, que han tenido un considerable éxito de ventas (especialmente en Estados Unidos), o los recientes *Seaworld Tycoon* y *Wildlife Park* parecen demostrar que los animales, cuando mueren, hay que enterrarlos en bits. Claro que en estos títulos no tienes por qué ver cómo defecan los elefantes o los gorilas. Todo más ameno y más bonito, vamos.

Zoo Tycoon 2 tratará de conservar el encanto de la primera entrega con las mejoras y posibilidades de un motor 3D. Gracias al nuevo motor, esta entrega ganará en vistosidad, libertad de movimientos y opciones. De este modo, se ha incorporado una vista en primera persona que te permitirá admirar las lindezas de tu parque como si de un visitante cualquiera se tratara. Pero además, esta vista permite incluir también otra novedad: una cámara fotográfica que, en la línea *Sims*, te permitirá crear un álbum de fotos con tus mejores momentos.

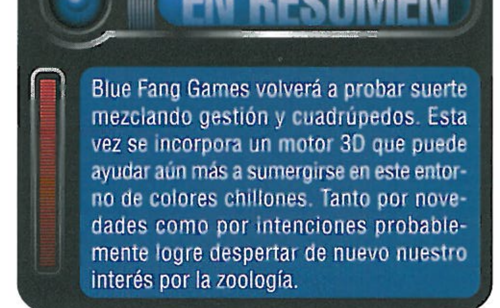
Esta cámara permite, al mismo tiempo, que algunos de los retos que se incluirán (una especie de misiones optativas) deban realizarse con ella en mano. Por ejemplo, uno puede consistir en demostrar a una revista especializada que tus instalaciones son adecuadas para el disfrute familiar, y para ello nada mejor que hacer fotografías de varios edificios y mandárselas para que mejore la reputación de tu zoo.

Un hombre del pueblo

A pesar de las fotografías, *Zoo Tycoon 2* seguirá centrado en la gestión. Deberás tener en


DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Blue Fang Games
EDITOR:	Microsoft
DISPONIBLE:	Noviembre


EN RESUMEN

Blue Fang Games volverá a probar suerte mezclando gestión y cuadrúpedos. Esta vez se incorpora un motor 3D que puede ayudar aún más a sumergirse en este entorno de colores chillones. Tanto por novedades como por intenciones probablemente logre despertar de nuevo nuestro interés por la zoología.


Los animales pueden convivir siempre y cuando no se coman entre sí.

NOVEDADES CON MOTOR

La incorporación de un motor tridimensional a esta secuela permitirá catar el juego con tres modalidades nuevas.

A RAS DE SUELO

Siempre que lo desees, podrás poner la cámara en vista subjetiva y comprobar qué aspecto tiene tu parque para un visitante cualquiera.





DIGA PATATA

Otra opción que permitirá la vista subjetiva es colgarse una cámara y ponerse a retratar tu zoológico desde donde te plazca.

CON CUIDADO

Finalmente, otra opción también en primera persona que te pondrá en la piel de un cuidador y te permitirá interactuar con los animales.



cuenta tanto el coste de la entrada, como el salario que pagas a tus empleados o las demandas del público. En este sentido, el juego también seguirá la línea *Sims* dotando de una cierta personalidad a cada visitante. De este modo, haciendo clic sobre una persona cualquiera, podrás ver el dinero que puede llegar a gastar en tu parque (a fin de cuentas, lo más importante) y cuáles son sus deseos y expectativas (por ejemplo, que le encantaría ver un avestruz). Así se conseguirá algo que a veces los juegos de gestión más puros y duros olvidan: la posibilidad de colocarte "a ras de suelo" para palpar el sentir del pueblo y planificar tus acciones en consecuencia.

Habrá 10 hábitats distintos en los que meter a los más de 30 animales disponibles

Con todo, el éxito de tu gestión dependerá en última instancia de tu capacidad para obtener pingües beneficios. Y para ello, dispondrás de múltiples posibilidades. Puestos de perritos calientes, casetas para una foto de recuerdo, carritos de los helados, cajeros automáticos, cajas para donativos... Todo un montaje que deberás plantar en tu parque para exprimir a los incautos que vengan a ver los animales.

Veni, vidi, gastit

Como los animales son las estrellas del espectáculo, la mayor parte del juego girará a su alrededor. Ellos serán quienes necesiten del mayor espacio y de mayores recursos. Así, vas a tener que asegurarles no sólo su limpieza y manutención (algo de lo que se encargarán los cuidadores asignados), sino el ambiente adecuado. Enchufar, por ejemplo, a un oso polar en un entorno desértico puede crearle algunos problemas de adaptación .

En total habrá hasta diez hábitats distintos en los que meter a los más de 30 animales disponibles. Pero además, tendrás que ocuparte también de que dispongan de cacharros con los que entretenerse. Las pelotas para elefantes o las barras metálicas para primates son sólo algunos de los múltiples objetos con que contarás para que los muy bestias se diviertan.

A pesar de todo este cúmulo de opciones, y en contra de lo que pueda parecer, *Zoo Tycoon 2* permanecerá fiel a su vocación simplista. Los hábitats que corresponden a cada criatura, sin ir más lejos, vendrán indicados en el panel informativo de ésta, por lo que no tendrás que romperte los cuernos pensando en si el flamenco rosa es típico de la selva tropical o de Villapozuelos de Arriba, y los cuidadores pueden darte prácticos consejos para cada animal, indicándote cuál es su comida preferida, por ejemplo. Todo esto hará que esta secuela mantenga a priori el aroma del original: gestión dulcificada y simplificada para los amantes de los bichos.



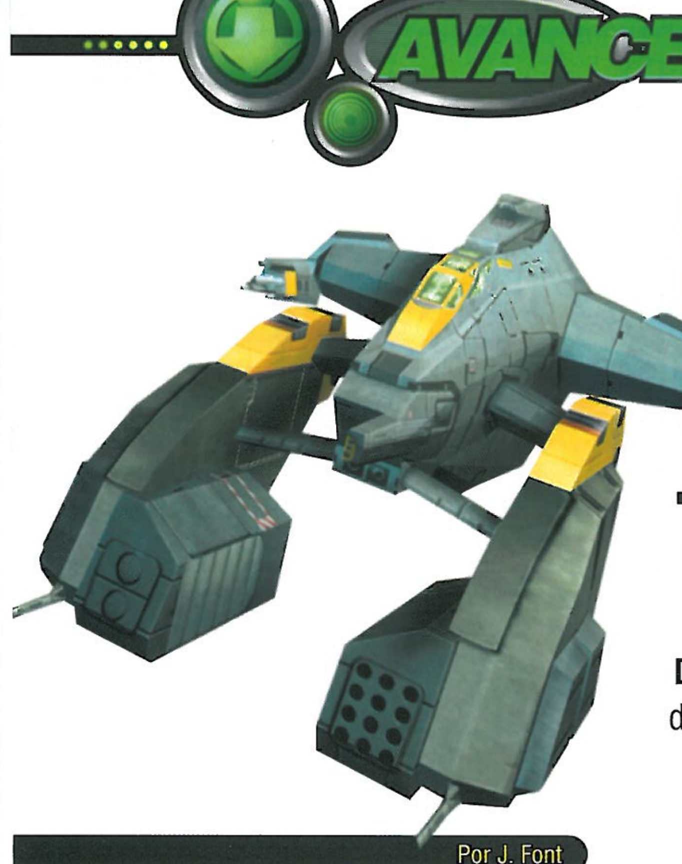
Incluso podrás dedicarte a limpiarle la caquita a este bicho.



Los cuidadores serán quienes se encarguen de mantener a estas lindas criaturas.



En el modo libre podrás construir el zoo de tus sueños sin preocuparte por el dinero.



NEXUS

The Jupiter Incident

Después de un largo y complejo proceso de desarrollo y de varios bautizos, ***Nexus* entra en la recta final** y pronto posará sus espléndidas naves en tu escritorio. **Nada de recursos y mucha gestión táctica** al detalle parecen ser sus principales activos.

Por J. Font

El desarrollo de los juegos es un camino laborioso y sembrado de imprevistos. Por eso, apenas debería sorprendernos que a juegos como éste les den las uvas, les crezcan los enanos y se hagan de rogar: son gajes del oficio. El proyecto inició su andadura como *Imperium Galactica 3*: *Genesis*. Más tarde, cayó en manos del editor CDV, que lo rebautizó como *Galaxy Andromeda*, y así lo presentó en la E3 del año pasado. Sin embargo, la compañía acabó renunciando a seguir con el proyecto, ya que consideró que no iba bien encauzado. Al final, HD Interactive ha asumido la responsabilidad de reflotarlo y el juego será distribuido en nuestro país por Nobilis Ibérica.

El juego viene a engrosar la vasta lista de juegos de estrategia espacial. Como *Homeworld* o la saga *Star Trek: Armada*, *Nexus* basa su atractivo en unos excelentes gráficos y un alto grado de microgestión de las naves en combate. De hecho, los desarrolladores opinan que inaugura un nuevo tipo de juego de estrategia, lo que ellos han llamado "simulación táctica de flota". Traducido al idioma de los simples mortales, esto quiere decir que puedes irte olvidando de construcciones y recursos para centrarte



Nada como unos cuantos disparos para ver zozobrar al enemigo.



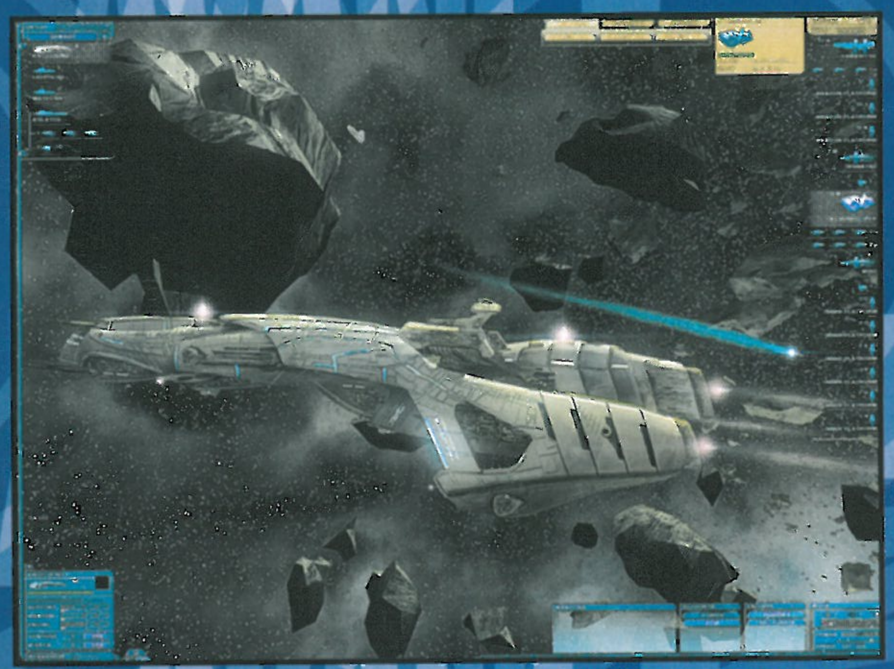
Los gráficos de este título no son lo único que dará que hablar.

DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Mithis
EDITOR:	Nobilis Ibérica
DISPONIBLE:	Octubre

EN RESUMEN

Mithis ha apostado por una estrategia táctica que permitirá afinar la configuración de las naves y asignar las tareas de acuerdo a las características de cada una de ellas. Además, los gráficos son de una notable factura y asegurarán un alto grado de inmersión. *Nexus* va a ser un título rico en posibilidades.


La interfaz está pensada para permitir una gestión ágil de los acontecimientos.


Podrás atacar puntos concretos de las naves para mejorar la efectividad.

en la detallada gestión táctica de las naves en combate.

Ya falta menos

El título va a llevarnos al no tan lejano 2112, fecha en que nuestro Sistema Solar sufrirá un feroz conflicto interplanetario. La causa de tan funesta deflagración es que una de las principales corporaciones del sistema ha hecho grandes progresos, destruyendo así el equilibrio comercial existente y ganándose la hostilidad armada de sus principales competidoras. Durante la campaña, encarnarás al capitán Marcus Cromwell, enviado como mediador-investigador a la zona en conflicto. En las primeras misiones, tus enemigos serán humanos, pero más adelante irás entrando en conflicto con seis razas alienígenas, cada una con sus propias naves (el número variará de una a otra) y sus propias tácticas. Algunas te echarán un cable en las misiones y otras harán lo posible para desbaratar tus planes.

A pesar de que las siete razas presentes van a ser jugables, sólo la humana contará con campaña propia. No obstante, algunas de sus misiones te permitirán hacerte con naves alienígenas. Para poder jugar con ellas con total libertad, deberás encaminar tus pasos hacia el apartado multijugador. Allí podrás encontrar partidas cooperativas, *deathmatch* o de capturar la base.

Las misiones contarán con objetivos variados. En cada una de ellas deberás decidir las naves que vas a emplear y su configuración. Podrás equiparlas con armas, motores, dispositivos de soporte o escáneres para facilitarte la localización de los objetivos. Una vez en combate, se tratará de sacarle el máximo partido a cada nave, ya que no vas a poder controlar más de diez al mismo tiempo.

La acción se desarrollará en diez sistemas solares formados por multitud de planetas y asteroides

La interfaz se ha concebido para facilitar la gestión de cada nave e incluso fijar los objetivos. Aunque dispondrás de libertad de cámara total y podrás seleccionar directamente las naves en la pantalla, todo apunta a que resultará mucho más cómodo hacer uso de la interfaz que localizar cada objetivo en el vasto espacio. A la izquierda del menú de control, encontrarás tus naves; a la derecha, están las demás, y tienes múltiples iconos en la parte inferior para determinar las acciones de cada nave y sobre qué objetivo quieres llevarlas a cabo.

Flotando en el éter

Las operaciones van a transcurrir en diez sistemas solares formados por multitud de planetas y asteroides. Se tratará de un universo activo en el que planetas y asteroides se moverán siguiendo una física estudiada hasta el menor detalle.

Buena parte del atractivo de este título pasa por sus más que notables gráficos. Los desarrolladores han creado de cero un flamante motor gráfico bautizado como Black Sun 3D. Se ha diseñado teniendo en cuenta las directrices y prestaciones de DirectX 9 y, además, ofrecerá buenas opciones de escalabilidad para que los requisitos se mantengan a un nivel razonable.

El movimiento de las naves promete ser muy bueno. Algunas de ellas, por ejemplo, dispondrán de motores adicionales que permitirán realizar giros o detener la nave de forma abrupta. Otras dispondrán de partes móviles. Si a esto le sumas los efectos especiales, las partículas y la iluminación, el título promete ser un festín visual. De hecho, la cámara permitirá hacer zoom sobre cualquier objeto del escenario, motivo por el cual se han cuidado especialmente tanto las texturas como la iluminación.

Nexus puede ser una alternativa razonable a clásicos de la gestión bélica espacial como *Homeworld 2*. Va a ofrecer un buen nivel técnico y un enfoque hasta cierto punto original, con ideas prometedoras. Las posibilidades de configuración de las naves será muy amplia y deberás dedicar mucho tiempo a una microgestión concienzuda para sacarles el máximo partido. Sigue atento al dial: *Nexus* promete.


El juego transcurrirá en un espacio virtual muy amplio.


La información será clave para planificar la estrategia.



ANÁLISIS A LA CONTRA

CRUSADER KINGS

La verdad, no comprendo cómo un juego como este puede recibir tan mala crítica en vuestra revista. El panorama estratégico en PC se encuentra saturado de juegos en tiempo real pensados para que se luzcan las tarjetas gráficas de nueva generación, así que no es justo que le tiremos los trastos a la cabeza a una de las pocas compañías que se atreven con la estrategia pura y en 2D, el tipo de gráficos que mejor se adapta a este subgénero, como demuestra la saga *Panzer General*. Hablando del juego en sí, me parece un producto más que notable. Los gráficos son agradables y cuenta con una buena banda sonora. Además, resulta entretenido y es de los pocos que consigue transmitir el espíritu de las relaciones de poder de la época. Por otra parte, aunque no tenga tutorial, es bastante intuitivo y accesible teniendo en cuenta la gran cantidad de parámetros que maneja. Se nota el esfuerzo realizado en incluir como ayuda la aparición de ventanas autoexplicativas. La única queja que tengo es que, como ya habéis dicho, las Cruzadas no tienen apenas peso y que se ha editado con cierta prisa, lo que lo deja a merced de futuros parches.

Sir Arthur (e-mail)

Envíanos tu texto por carta, indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre, a Game Live - C/ Álava 140, 7º - 08018 Barcelona, o mediante e-mail a gamelive@immpress.es, indicando Análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Estamos que reventamos: este mes de septiembre hemos tenido un poco de todo, incluso un bodorrio a todo trapo con el que nadie contaba. Y es que la vida sigue su curso. Lenta, inexorable... y desconcertante.

Echarri dijo que no renunciaba a Juliana ni por los mejores juegos del momento. Y se fue a casar, el tío.

Faltan cuatro semanas:

Los nuevos juegos se resisten a llegar a nuestra redacción, así que la caterva de vagos que hacemos la revista optamos por consumir nuestra última tanda de inmerecidas vacaciones. A Echarri le ha tocado una semanilla y antes de salir por la puerta camino de vete a saber dónde, nos comunica que está a punto de casarse. Lo que le faltaba.

Faltan tres semanas:

A Sánchez le llueven presentaciones. Como gran estrella del periodismo virtual, de los que firman autógrafos y salen en los documentales de la tele, la gente se lo disputa. No hay juego presentado en sociedad que no cuente con su presencia. Hoy Finlandia, ayer París y mañana Moscú. Mientras, Nava se va de picos pardos a Madrid.

Faltan dos semanas:

Inoportuna visita de Xan, como todas las suyas. El tío viene a distraer a Masnou en una de esas semanas en que el muchacho no da abasto y las versiones de prueba le colapsan el disco duro. Luego se pasa un rato por la redacción, para confraternizar, hacer la pelota y disculparse por la tardanza de sus entregas.

Falta una semana:

Pues no, no era una falsa alarma. El tal Echarri se casa de verdad. Una discreta ceremonia civil pero, eso sí, con la novia impecable y él vestido de pingüino. ¿Será posible? Y lo peor de todo es que ni siquiera nos invita. Dice que está harto de vernos. Luego se va de viaje de bodas a un archipiélago atlántico de infausto recuerdo, el muy truhán.

Hora cero:

Le llamamos, pero no nos coge el teléfono. Parece que en su luna de miel tiene mejores cosas que hacer que atendernos. Sin la brújula de Echarri y sin apenas tiempo, echamos el cerrojo a la revista de este mes, la número 44 de la era Game Live. Aún no hemos conseguido dominar el mundo, pero reconocerás que algo nos hemos acercado, ¿no?

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Un mes más, hemos vueltos a ser buenos y malos, guapos y feos, hábiles y torpes. Siempre en función del juego de turno, que los juegos son lo que más nos divierte y, para qué negarlo, lo que nos da de comer.



EL BUENO

Los sims son como las cucarachas: nacen, crecen, se reproducen, mueren y desaparecen. En ese tiempo, les da por enamorarse, estudiar, currar como descosidos o ir de fiesta. Vamos, que son una tribu de pequeña buena gente de mentirijillas, tan torpes y frágiles como cualquiera de nosotros.



EL FEO

Los personajes que pueblan el universo *Warhammer*, los orkos en especial, son feos con ganas. Pero ya se sabe que no hay que fiarse de las apariencias. En este caso, tampoco podemos decir que destaquen por su gran corazón ni por su simpatía, pero con ellos nos lo hemos pasado en grande.



EL MALO

Es increíble lo malos que pueden llegar a ser buenos tipos como nosotros cuando un juego les concede poder e inmunidad absolutos. Eso es lo que ha hecho *Evil Genius*, y de aquí a unas páginas te explicamos el resultado de nuestro flirteo (corto pero muy intenso) con el Mal sin límites.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

Cuánta memoria RAM necesitas para que el juego funcione y cuánta te recomendamos.

Cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente en un mismo PC, en LAN y en Internet.

En qué idioma están los textos y las voces del juego.

Qué procesador necesitas para que el juego te funcione y cuál te recomendamos.

Qué memoria RAM debe tener tu tarjeta gráfica y cuánta te recomendamos.

La página web del juego.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	32 MB
Multijugador		
Un mismo PC	X	
LAN	4	
Internet	4	
Idioma		
Textos de pantalla	(bandera española)	
Voces	(bandera británica)	
Web	http://www.immpress.es	



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Maxis • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 59,95 € • **PEGI:** +7

Se ha producido el salto generacional que tantos esperaban y **Maxis ya tiene descendiente** para su estirpe de simulaciones reales como la vida misma. **Además, le ha salido una obra de ingeniería** genética casi **perfecta**, porque la criatura ha heredado lo mejor del padre.



LOS SIMS

Por S. Sánchez

Pues sí, aquí lo tenemos. Es la novedad virtual del momento, el juego más esperado de los últimos meses y, sin duda, el que mejor va a venderse en los próximos. Hace unas semanas ya tuvimos la oportunidad de describir con cierto detalle lo que da de sí el nuevo simulador social de Maxis y ahora toca jugarlo sin descanso, explorar hasta su último recoveco y darte algo parecido a un veredicto. Y eso que un juego tan completo como éste nunca está analizado del todo. Cuanto más profundizas, más detalles van aflorando y más pequeñas sorpresas captan tu atención. Aun a riesgo de dejarnos algo en el tintero, ahí van nuestras impresiones más o menos definitivas sobre este juego.

En primer lugar, hay que dejar claro que el gran logro de *Los Sims 2* es conservar todo lo que funcionaba en el juego tal y como lo conocíamos hasta ahora y haberle añadido alicientes nuevos. Es decir, un enfoque a medio camino entre la continuidad y la renovación, la ruta que suelen elegir nueve de cada diez secuelas de postín.

Hecho un pincel

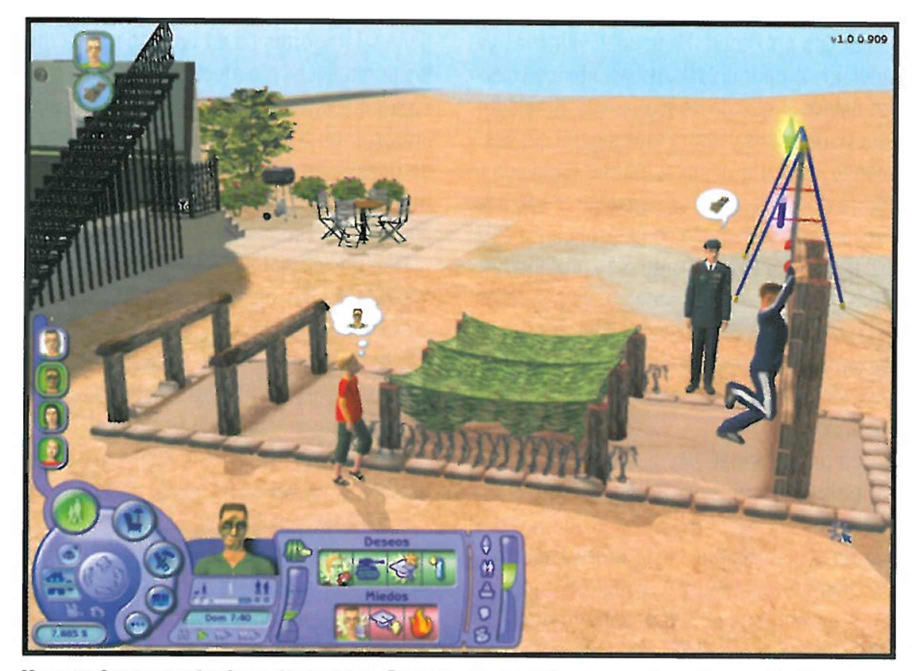
Una de las pocas dudas que dejaba la versión que repasamos hace un mes era si el editor de personajes iba a ser mejorado o se quedaría tal cual. Al final, apenas varía con respecto a lo que ya vimos. Es decir, que está muy bien (tal vez sea uno de los mejores que pueden encontrarse hasta la fecha) pero deja algo que desear con respecto a lo que se nos había prometido. En especial, se echa de menos un poco más de libertad a la hora de definir el físico de los personajes, algo que tiene su importancia en un juego en el que los personajes (y lo mucho o poco que consigas identificarte con ellos) son lo más importante. A pesar de ello, en la mayoría de ocasiones no tendrás demasiados problemas para crear sims a imagen y semejanza de personas que conozcas.

Otra posibilidad pasa por elegir una de las familias ya existentes en el juego, algo que en esta versión resulta mucho más interesante que en la primera entrega. Cada escenario tiene ahora su propia historia. Puedes intervenir en ella como protagonista (incluso elaborando su guión en tiempo real) o bien mantenerte al margen y ver cómo se van desarrollando los acontecimientos.

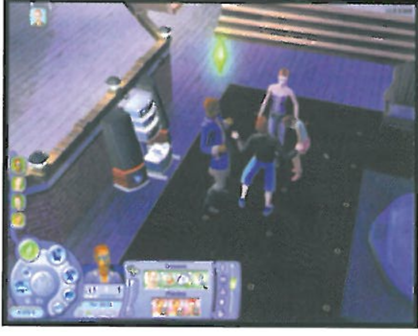
A la hora de jugar, tal vez la novedad más destacada es que *Los Sims 2* ha dejado de ser un juego sin objetivos concretos. Ahora, más que de ver la vida pasar, se trata de que tus criaturas alcancen una serie de metas, siempre en función de las motivaciones vitales que les asignes al crearlos, y se acerquen así a la felicidad. Esto dota al juego de una mayor profundidad, ya que manejas criaturas con una visión de la vida y una esfera de intereses, no simples monstruitos glotones que sólo piensan en satisfacer sus motivaciones



En nuestra versión, es Julieta la que se lanza a la yugular de Romeo.



Hay acciones exclusivas de objetos únicos, como este campo de entrenamiento.



Las fiestas son esenciales para conseguir nuevos amigos.



Pues sí, los sims juegan a ajedrez respetando las reglas.

primarias. Para que te hagas una idea, supongamos que una de tus parejas de sims tiene un hijo. Si crear una familia no forma parte de las motivaciones primarias de los padres, es posible que el niño quede algo desatendido, y eso condicionará su futura personalidad. Aunque también puede ser que alguno de los otros personajes que habitan la casa sí tenga desarrollado ese instinto familiar. En ese caso, es probable que el bebé crezca feliz gracias a los cuidados de su tío... o de la vecina del quinto.

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 850 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador
- Un mismo PC: ✗
- LAN: ✗
- Internet: ✗

Idioma
- Textos de pantalla: español
- Voces: ✗

Web www.thesims2.com



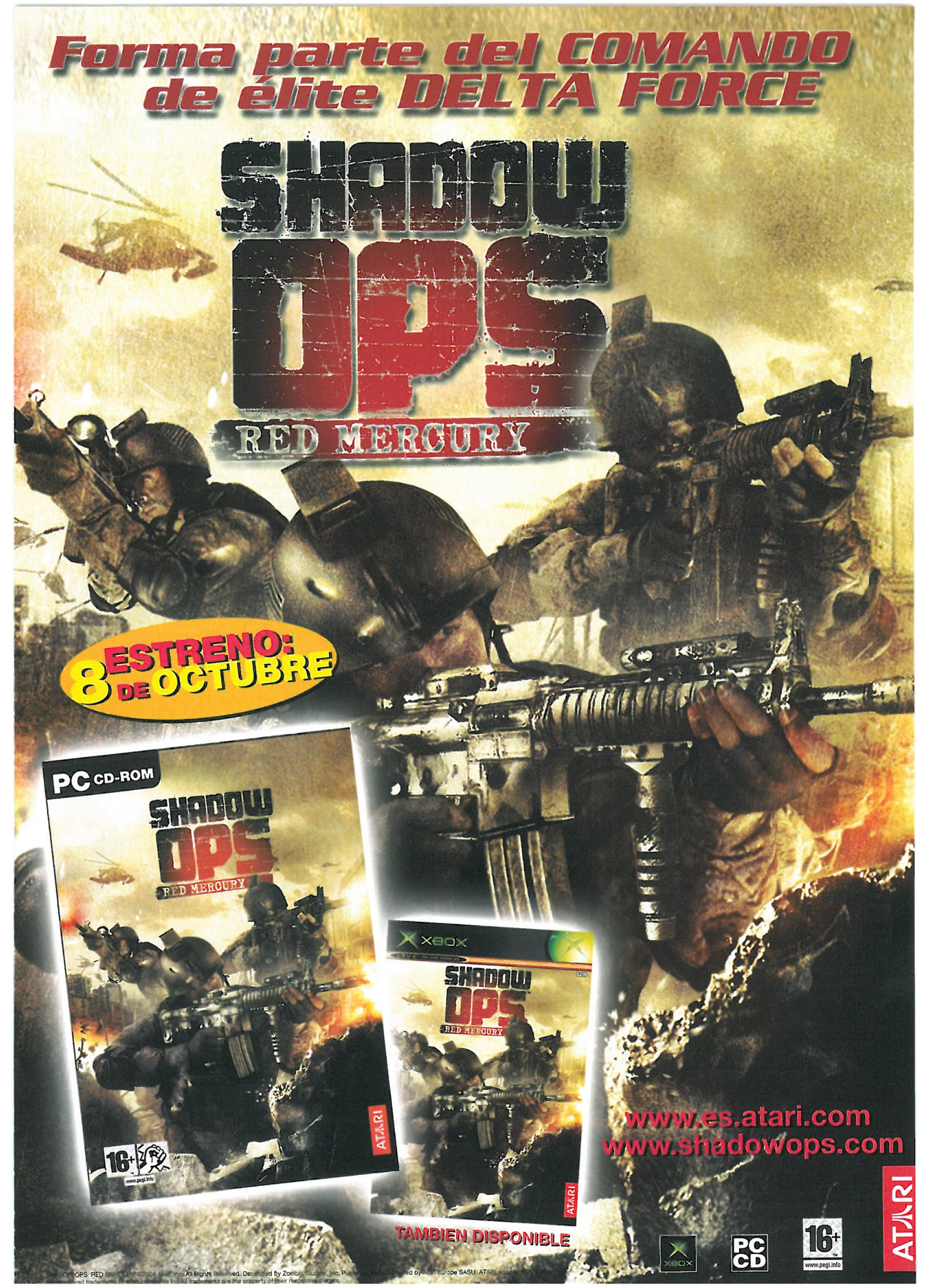
Mucha tela que cortar

Hacer feliz a tanta mascota virtual tiene su dificultad. En algunos momentos, da la impresión de que se trata de una tarea que desborda las limitadas capacidades de un ser humano. Ya no basta con tenerlos limpitos y bien alimentados, también debes encontrar la forma de que rebosen felicidad y se sientan realizados.

En *Los Sims 2*, cualquier variedad de sexo consentido entre adultos está permitida

Por suerte, la inteligencia artificial ha hecho serios progresos. Aunque siguen dependiendo de ti para casi todo, los sims son capaces de actuar con algo más de independencia, con lo que puedes hacerte cargo de varias familias a la vez sin acabar desquiciado en el intento. Comprobarás también que las relaciones entre ellos son ahora más sencillas y variadas. A menos que haya una clara incompatibilidad de caracteres, es relativamente sencillo conseguir que tus muchachos liguen y hagan amistades. No hay prácticamente nada que no puedas hacer, incluso es posible que tus sims seduzcan al cartero o al servicio doméstico y éstos pasen a integrar la familia.

Otra novedad es que pueden entablarse relaciones sexuales con casi cualquier personaje, independientemente de su sexo. El único límite es, por supuesto, la edad: en *Los Sims 2*, cualquier variedad de sexo consentido entre adultos está permitida. Además, tus progresos en el juego no tienen por qué ceñirse a pautas morales convencionales. Las posibilidades son infinitas: puedes convertir a tus sims en promiscuos y solterones crónicos o formar una gran familia que ni Coppola sería capaz de imaginar. Ahora, por muy poco apego que sientas por la familia, es muy probable que, a medida que juegues, te pique la curiosidad y quieras que tus sims formen parejas estables, se casen a lo grande y tengan hijos. La paternidad es otro gran aliciente del juego, sobre todo porque asistes al proceso de formación de la personalidad de los niños y pronto pasas a controlarlos como a los adultos. La apariencia de un sim recién nacido es resultado de la combinación del ADN virtual de sus progenitores, con lo cual se parece hasta cierto punto a éstos. Un ejemplo del alto grado de atención al detalle por el



Forma parte del COMANDO
de élite DELTA FORCE
SHADOW
OPS
RED MERCURY
ESTRENO:
8 DE OCTUBRE
PC CD-ROM
SHADOW
OPS
RED MERCURY
16+
www.pegi.info
ATARI
XBOX
SHADOW
OPS
RED MERCURY
ATARI
TAMBIEN DISPONIBLE
www.es.atari.com
www.shadowops.com
PC CD
16+
www.pegi.info
ATARI



JUEGOS DENTRO DE JUEGOS



Los Sims 2 es original incluso en su instalación. Mientras el proceso se completa, se abre una ventana que da acceso a unos cuantos minijuegos. Son de dos tipos, uno es una especie de trivial sólo apto para auténticos seguidores de *Los Sims* y el otro viene a ser el típico juego de memoria en el que hay que encontrar las parejas destapando las casillas de un panel oculto. En fin, un entremés que te mantendrá entretenido durante un rato.

que destaca este juego es que los niños pueden ser pasto del acné al entrar en la adolescencia o tener problemas de sobrepeso si no cuidan su alimentación y no hacen algo de deporte.

Vamos de paseo

En esta ocasión, es posible también salir de tu casa. No puedes entrar en la de los vecinos, pero sí quedar con ellos en lugares públicos como un parque o una piscina. Para ello, nada más fácil que llamar a un taxi y al sim que quieres que te acompañe.

Y es que *Los Sims 2* destaca por su riqueza de opciones. Ofrece muchas más posibilidades, mayor libertad y un diseño de juego más flexible pero del todo compatible con la asignación de objetivos concretos. También se han incluido interacciones con objetos únicos. Algunos de éstos forman parte de casas ya creadas en los respectivos escenarios y otros se obtienen como recompensa a medida que cumples con los objetivos de los escenarios.

Como complementos que se agradecen, el juego incluye la posibilidad de filmar el desarrollo de las partidas, montar lo filmado y seguirlo como si se tratase de verdaderos culebrones. Otra forma de dar rienda suelta a tus inquietudes artísticas consiste en construir casas nuevas. Para ello, puedes crear desde los cimientos hasta los elementos decorativos. Lo mejor de todo es que puedes ir experimentando tanto como quieras, porque dispones de un maravilloso botón para deshacer las acciones que no acaban de convencerte del todo.

Por último, en *Los Sims 2* hay un apartado dedicado a actualizaciones que te permitirá descargar contenido de forma gratuita, incluso directamente de otros usuarios. De todas formas, es muy posible que estos pequeños extras se queden algo obsoletos en cuanto empiecen a sucederse las expansiones de turno.



Así es como se supone que debería ser el pisito de todo freak que se precie.



La rubia ha conseguido cazar a un vejete millonario. ¿Cómo lo habrá hecho?



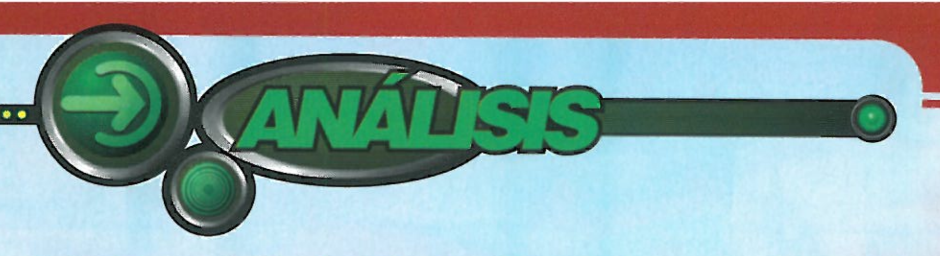
Cuidado con relacionarse en público si no quieres ser víctima de los celos.



Si vas cumpliendo tus objetivos, tendrás acceso a objetos especiales.



La variedad de decoraciones es asombrosa. Las hay para todos los gustos.



ROME: TOTAL

Rome **no es una expansión de *Medieval*** venida a más, **sino una nueva entrega** de la saga *Total War* que presenta infinidad de novedades, **un sistema de juego más sencillo** y un imponente aspecto visual. Todo ello lo convierte en **uno de los juegos de estrategia** más esperados del año.

Por N. Vico

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** The Creative Assembly • **EDITOR:** Activision • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +12

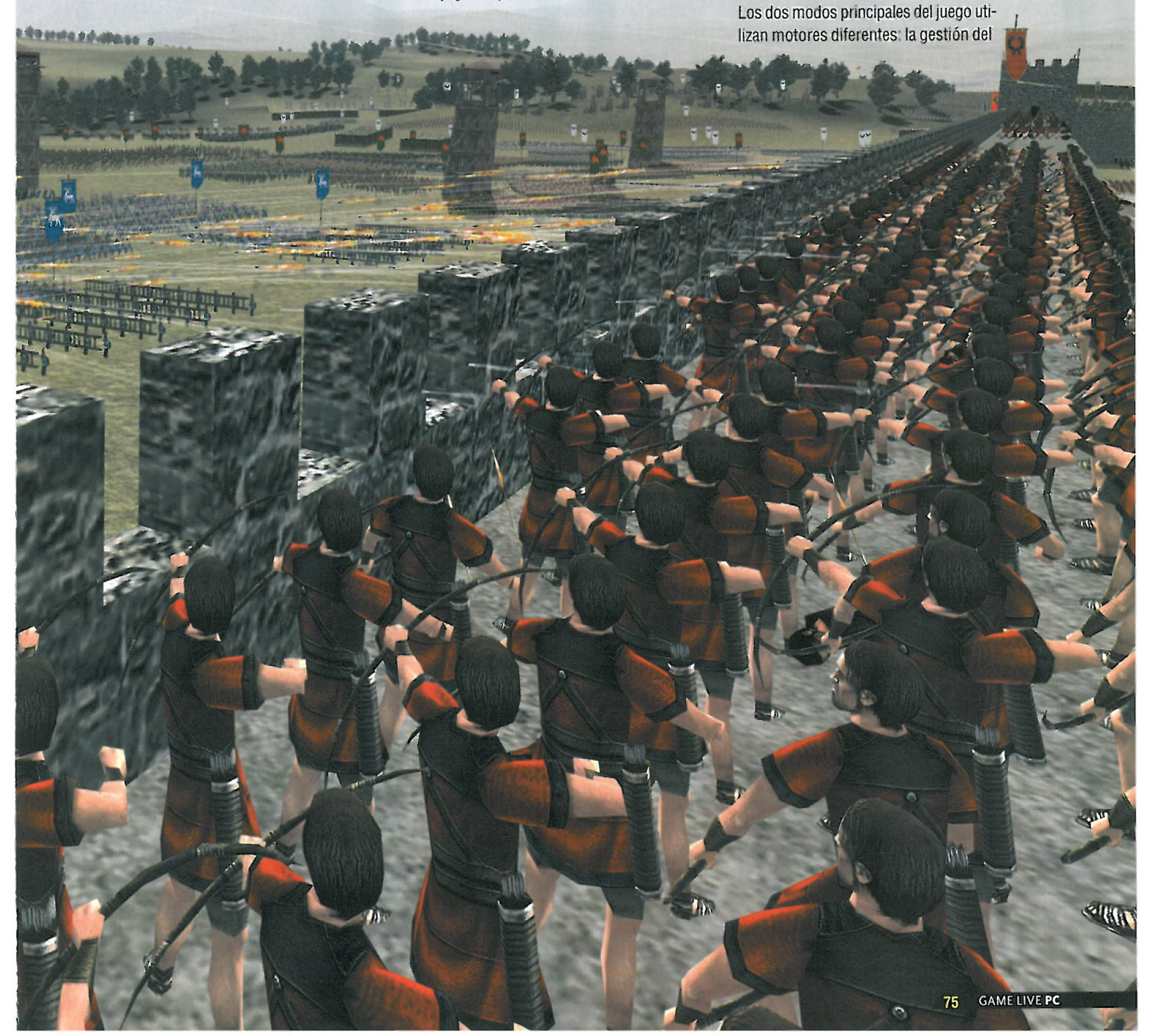
WAR

Como la mayoría de los títulos de la saga *Total War*, *Rome* comprende un amplio periodo histórico: desde la Primera Guerra Púnica hasta el año 14 de nuestra era, marcado por la muerte de Augusto, primer emperador de Roma. No obstante, es posible continuar jugando tras este evento. A lo largo de todo el espacio de tiempo se van produciendo diversos hechos históricos, desde el nacimiento de la República hasta la usurpación del poder por parte del primer emperador. Emplazamientos, unidades, política... Todo se ajusta a la historia recogida en los libros, si bien las acciones del jugador pueden alterar su curso.

Rome es un juego de estrategia por turnos con combate en tiempo real que se adapta a las preferencias del jugador: es posible ocuparse de la política, la gestión pormenorizada de todos los elementos del juego y librar las batallas, pero también puedes decidir dirigir el imperio y olvidarte de las batallas y viceversa. Todo ello es posible gracias a una compleja inteligencia artificial en la que puedes delegar multitud de tareas, desde la recaudación de impuestos a la gestión política de las ciudades, así como la resolución de las propias batallas, siempre con diversos grados de libertad.

A todo motor

Los dos modos principales del juego utilizan motores diferentes: la gestión del







Si quieres, puedes conseguir una vista en 3D de las ciudades.



Las colinas proporcionan una posición aventajada a quien las ocupa.



Conviene mantener a los arqueros en la retaguardia para evitar masacres.



La artillería puede causar estragos en campo abierto.

imperio se lleva a cabo sobre un mapa 3D con perspectiva fija sobre el que puedes emplear varios grados de zoom, mientras que las batallas se libran en escenarios 3D representados a través de un motor tan potente que incluso se está empleando en el desarrollo de una serie de televisión. Además, el juego incluye gran cantidad de parámetros que se pueden ajustar y adaptar a cada PC.

A pesar de que las batallas en tiempo real son espectaculares, el gran aliciente del juego es la campaña estratégica, en la que las figuras que representan los distintos actores están totalmente animadas y se mueven de un punto a otro. En las batallas, se ofrece un entorno 3D ajustado al terreno en que se libran, aglomeraciones que incluso superan las 10.000 unidades simultáneamente, formaciones, órdenes de todo tipo, la posibilidad de dejar el juego en pausa para dar órdenes con algo más de calma...

El núcleo del juego está en la conquista del imperio a través del mapa de campaña

Este elemento de juego se ha resuelto con brillantez técnica y multitud de posibilidades, teniendo en cuenta factores como la elevación del terreno y la cobertura que puedan proporcionar accidentes y otros elementos del mismo, pero más allá de eso, no hay nada en cuanto a diseño puro se refiere que no hayas visto ya en infinidad de juegos de estrategia.

A por ellos

Además de librar las batallas de la campaña, también hay una generosa cantidad de mapas multijugador y batallas históricas absolutamente deliciosas. Pero, como decíamos, el núcleo del juego está en la conquista del imperio a través del mapa de campaña. En este modo, empiezas dirigiendo una modesta familia de patricios romanos a las órdenes del Senado, aunque dispones de cierta libertad de acción.

Dentro de la campaña, *Rome* amalgama elementos tan dispares como la diplomacia, el comercio, la construcción de ciudades y su gestión política, la creación de ejércitos y el crecimiento de la familia, que permite aumentar tu influencia en las provincias controladas por de gobernadores. La información relativa a todo ello está fácilmente accesible a través de distintos pergaminos que ofrecen los datos esenciales que debes conocer, mientras que todos los eventos que se produzcan a lo largo de cada turno llegarán a modo de mensaje, desde las misiones impuestas por el Senado a las propuestas de matrimonio para tus hijas.

Una de las principales virtudes de *Rome* es que la importancia de cada uno de los aspectos del juego depende de la forma en que juegues: es posible ganar con una actitud cien por cien militarista, pero también puedes hacerlo creando alianzas y dejando que otros hagan por ti el trabajo sucio, por ejemplo. Mientras estés al servicio del Senado, puedes aparentar una lealtad absoluta y esperar el momento oportuno para dar un golpe de estado y hacerte con el poder cuando la autoridad de tus superiores pase por horas bajas.

La economía, que juega un papel fundamental, depende de tu gestión de gobierno en las ciudades que controlas, así como de sus recursos naturales y las rutas comerciales, por no mencionar las

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

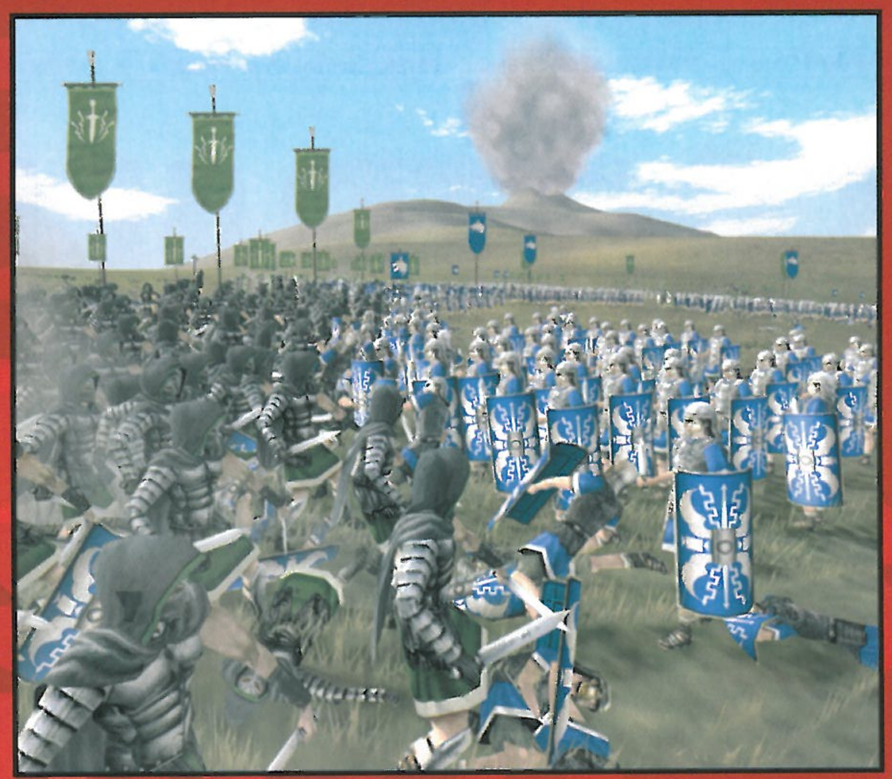
Web www.totalwar.com



VEREDICTO

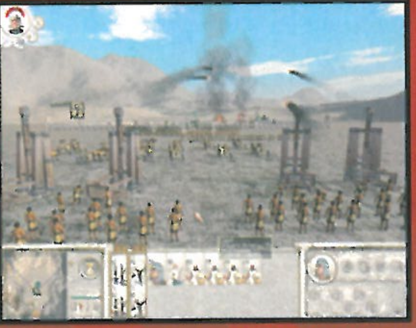
Rome se presenta con un motor gráfico para las batallas, tan potente que se está usando para producir una serie de TV. Una profundidad inusitada y una simplificación del sistema de juego para acercarse a quienes encontraron *Medieval* demasiado denso y complejo. Y todo ello, sin perder el espíritu de la saga.

9


La cámara ofrece múltiples niveles de zoom.


La niebla de guerra está presente en el mapa de campaña.


El ciclo de las estaciones puede ralentizar el avance de las tropas.


Si tienes prisa por tomar una ciudad, las máquinas de asedio serán vitales.

gratificaciones que puedes obtener del Senado cumpliendo ciertas misiones. Al conquistar una ciudad, puedes limitarte a ocuparla, esclavizar a sus habitantes o acabar con todos ellos. Cada una de estas opciones desemboca en distintas ventajas y desventajas, tanto en el terreno económico como en el potencial aumento de tu población y el comportamiento de la misma para con tu familia.

Sin derramamiento de sangre

Sin embargo, la conquista de una ciudad (que te proporciona el control automático de la provincia correspondiente) no pasa necesariamente por un choque de tropas, ya que puedes optar por un asedio hasta que agoten sus víveres, bloqueando también el puerto si lo tienen y haciendo frente únicamente a las tropas externas que puedan acudir en su auxilio.

La tecnología desempeña también su papel en *Rome:* el paso del tiempo y el crecimiento de las ciudades desembocan en nuevas opciones de construcción de estructuras y entrenamiento de unidades, así como el robo de tecnología a otras culturas. Las diferentes estructuras mejoran la calidad de vida del pueblo y propician su crecimiento, mientras que las unidades militares nuevas facilitan el éxito en el combate. Por su parte, los agentes (diplomáticos, espías y asesinos entre otros) son los vehículos para abrir nuevas interacciones con terceros, tales como el establecimiento de alianzas, relaciones comerciales, la obtención de información o el asesinato del líder de una facción determinada.

Tres facciones romanas más ocho culturas adicionales jugables y otras diez no jugables dan vida a las distintas modalidades de un juego cuyo diseño garantiza un montón de horas por delante. Técnicamente es sobresaliente y, además, resulta terriblemente adictivo. Se trata de uno de los títulos de estrategia más potentes del momento... y del año.

SED DE CONQUISTA

Si vas a jugar las campañas, además de las batallas tendrás que ocuparte de la conquista de un imperio. La diplomacia, la gestión y la política serán los tres elementos clave que, junto a la actividad militar, te ayudarán en la tarea.

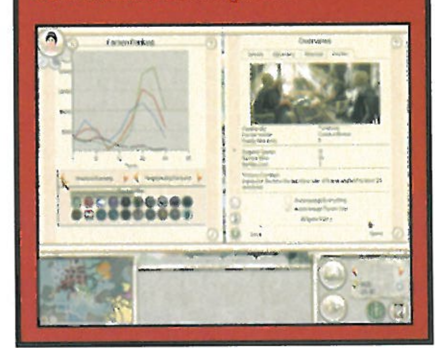
DESARROLLO URBANO

La gestión de las ciudades es vital para el soporte de las tropas y el adecuado crecimiento de la población. Diferentes estructuras proporcionan acceso a nuevos estados de bienestar y la creación de nuevas tropas y agentes. También debes controlar los impuestos y las políticas de gasto, así como designar a un gobernador de confianza.



ECONOMÍA Y DIPLOMACIA

El estado general de tu actuación queda reflejado en otro pergamino que te permite acceder a la información específica de finanzas y diplomacia. Puedes ver en qué consideración te tiene el Senado y controlar qué misiones te han impuesto y en qué plazo. Las batallas ganadas y perdidas influyen notablemente en tu reputación.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

FIFA FOOTBALL

2005



Como ya es tradición, **la nueva edición de *FIFA* llega a las tiendas** con la liga recién empezada. Pero este oportunismo **no responde sólo a una estrategia de marketing**. Hay algo más. **Es casi una cuestión de salud** pública. **¿Quién soportaría la competición** de liga oficial sin su *FIFA* de turno?

Por D. Valverde

FIFA es *FIFA*, sí. Pero cada vez es más *Pro Evolution*. Sí, ya sé que esta afirmación es muy matizable, pero lo cierto es que nadie puede poner en duda que el simulador estrella de EA Sports ha incorporado cada vez más elementos de los que hacían grande a su máximo competidor. Y eso es bueno. Pese a todo, que nadie se espere una gran revolución con respecto a *FIFA 2004*. No, la palabra evolución vuelve a ser la que mejor encaja. Porque este nuevo *FIFA* está edificado sobre los mismos cimientos que ya sirvieron para levantar al oportuno *Euro 2004*. Ni más ni menos. Aún así, EA Sports ha introducido en esta nueva entrega un nuevo elemento jugable que va a hacer las delicias de cualquier futbolero. Si *FIFA 2004* trajo un nuevo sistema de juego sin balón (presente también en esta edición 2005, algo mejorado), este *FIFA* te invita a jugar al fútbol mediante un renovado sistema cinético que transforma el juego en un espectáculo mucho más dinámico y realista. Tranquilo, que esto de la "cinética renovada", que puede sonarte a chino, tiene una explicación muy lógica y unos resultados más que tangibles.

Cinética de primera

A nadie se le escapa que uno de los fallos más engorrosos de las anteriores ediciones de *FIFA* (sobretodo en la 2004) era la exasperante lentitud de reacción de los jugadores al recibir un pase raso o un balón aéreo. Si estabas rodeado de contrarios, lo más probable era que perdieses el esférico tras un control nefasto, demasiado lento y torpe. Muchas veces, el jugador paraba su carrera para controlar el balón, tardaba mucho en darse la vuelta para ejecutar una asistencia o rifaba la pelota gratuitamente. En definitiva, tus jugadores carecían de recursos para proteger el esférico ante el acoso de los jugadores rivales. Pues bien, en *FIFA 2005* esta lacra se ha solucionado de una manera más



Toma directamente el control del rematador en los saques de esquina.

que satisfactoria. El nuevo sistema de control al primer toque cumple a la perfección con su cometido. Cuando uno de tus jugadores vaya a recibir el esférico, mueve el stick analógico derecho para asignarle una dirección de control al primer toque.

Con esta acción, tu jugador no se quedará estático al recibir la pelota (ni ejecutará un absurdo movimiento víctima de la inercia excesiva), sino que orientará el balón en función de la posición de los jugadores rivales, tratando de mantener el esférico fuera de su alcance. Este control al primer toque también puede convertirse en un espléndido regate de primera (el típico "sombrero" o el "taconazo"). Por supuesto, todo lo dicho sobre la cinética del control al primer toque también es aplicable al juego al primer toque. Ahora, la habilidad y la calidad de tu jugador influyen directamente en el éxito o fracaso de los pases al primer toque, ésos que tanto adoraba Cruyff y que tan efectivos son contra defensas cerradas.

El nuevo control al primer toque también te permite ejecutar espléndidos regates de primera

Todo continúa

Por lo demás, pocas o escasas diferencias con respecto al ya excelente *Euro 2004*. El sistema de moral variable (la moral de tus jugadores influye en su rendimiento individual y colectivo) incluido en *Euro 2004* sigue aquí dando unos resultados más que satisfactorios. Los efectos de iluminación se han mejorado sensiblemente y los efectos climatológicos son ahora más espectaculares. Se ha revisado también el sistema FreeStyle de regates, siendo ahora mucho más asequible realizarlos con éxito (en función de la calidad del ejecutor y de la del defensa). Hay que destacar también el gran trabajo realizado por el equipo de EA Sports en lo referente al nivel de realismo en el contacto físico entre los jugadores. Si en *Euro 2004* ya se atisbaba una gran mejora, en este *FIFA 2005* se puede apreciar un sistema de colisiones realmente excepcional. Los jugadores forcejean y se disputan el balón mediante cargas y agarrones, se empujan constantemente, protegen el balón y no dudan en entrar duro o en lanzarse resbalando a por el esférico si la situación lo requiere.

Y es que si algo caracteriza a este *FIFA 2005* es lo que podríamos describir como su alto grado de realismo intuitivo. Y es que este *FIFA* no tiene reparos en huir de las complejas combinaciones de botones de la saga *Pro Evolution* (lo demuestra la integración del stick analógico derecho) para ofrecer al jugador una experiencia de juego mucho más asequible e intuitiva, pero no por ello mucho menos realista.

Por un momento, palabra, creerás que estás jugando a *Pro Evolution Soccer*. Luego, pasada la primera impresión, te das cuenta de que no, que aún hay aspectos por pulir y no es oro todo lo que reluce. A pesar de que la física del balón ha mejorado espectacularmente, si exceptuamos algunos efectos extraños cuando la rechaza el guardameta, los disparos lejanos a portería siguen sin convencer, la IA de algunos defensas sigue dejando bastante que desear y el modelado de ciertos jugadores



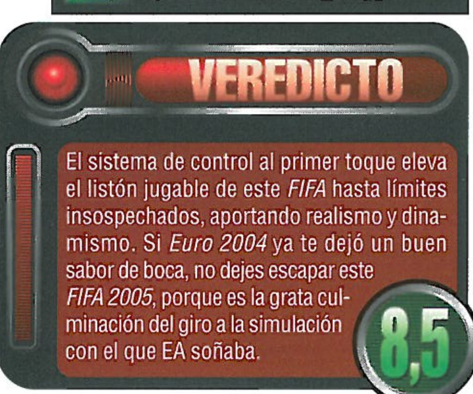
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB / 256 MB (XP, 2000)	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	4
Internet	2

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://fifa2005.ea.com/index_flash.jsp?locale=es



VEREDICTO

El sistema de control al primer toque eleva el listón jugable de este *FIFA* hasta límites insospechados, aportando realismo y dinamismo. Si *Euro 2004* ya te dejó un buen sabor de boca, no dejes escapar este *FIFA 2005*, porque es la grata culminación del giro a la simulación con el que EA soñaba.

8,5

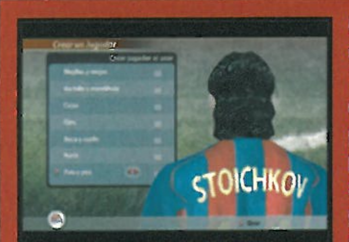


18 ligas oficiales, 38 equipos nacionales y 15.000 jugadores disponibles.



Las repeticiones gozan de nuevos ángulos y cámaras más espectaculares.

QUE VUELVAN LOS GRANDES



Con el nuevo editor de jugadores que incorpora este *FIFA 2005*, basado en el GameFace de los *Tiger*, crear a tu propia estrella va a ser más fácil que nunca. Pero no sólo te va a servir para eso. La potencia y versatilidad del nuevo editor te va a permitir volver a vestir de corto a los grandes astros del balón. Con un poco de paciencia y pericia (y con la foto del crack a mano), volver a ver en las canchas a Maradona, Pelé, Di Stefano o Cruyff ya no es una utopía inimaginable. Para muestra, un botón: Hristo Stoichkov, preparado para volver a fichar por el Barça.

(y sus texturas) parecen de tres ediciones atrás. Por no hablar del aspecto gráfico del público, que edición tras edición parece estar condenado a vivir en el país del cartón piedra más espantoso.

Crea tu jugador

Para esta edición 2005, EA Sports ha tomado prestado el editor de jugadores de su excepcional saga *Tiger Woods* (el potentísimo GameFace) y lo ha implementado muy acertadamente en este nuevo *FIFA*. Las posibilidades del GameFace son casi ilimitadas, pudiéndole añadir a tu jugador desde las típicas gafas protectoras (tipo Davids) a rodilleras, tobilleras o cintas de pelo. Este fantástico editor sirve, por ejemplo, mantener el aspecto de las plantillas actualizado, editando a tu antojo las nuevas posibles incorporaciones que no figuren en la base de datos del juego, ya sean jugadores de la cantera, estrellas emergentes o jugadores míticos ya retirados. Todo un lujo que se echaba en falta en ediciones anteriores.

En cuanto a modos de juego, nada nuevo en el horizonte. Se han añadido más opciones y algo más de profundidad al modo Carrera (heredado de *FIFA 2004*), en el que, tras escoger un equipo de las divisiones inferiores, te pones en la piel del sufrido entrenador de turno a lo largo de 15 temporadas. Esta modalidad de juego no ofrece ni mucho menos la complejidad ni las posiblidades de *Total Club Manager*, pero tiene muchos alicientes incluidos. Uno de ellos es que se te asignan una serie de puntos de compra por cada partido ganado. Los puedes utilizar para conseguir todo tipo de accesorios en la nueva y flamante tienda (nuevamente heredada del hermano *Tiger*...), ya sean nuevas camisetas o temas musicales inéditos. Tampoco hay que olvidar el modo multijugador, que permite la conexión directa de ordenadores sin necesidad de recurrir a servidores externos, ni el interesante *Football Fusion*, que tan buenos y apetitosos resultados dio en la edición anterior.

Por último, no puedo acabar este análisis sin mencionar el grandioso trabajo de EA Sports en el apartado sonoro del juego. Los efectos ambientales (con cánticos nuevos bastante singulares) y los pegadizos temas musicales rayan la perfección. Y qué decir de los comentarios a cargo de Lama y González. Todos sabemos que sin sus voces y sin sus peculiares y entrañables coletillas radiofónicas este *FIFA* no sería lo mismo.



El juego cuenta con las plantillas actualizadas. Éste es Larsson.



La moral y el cansancio pasarán factura a tus jugadores.



Con el modo Carrera, puedes convertirte en el manager de moda.



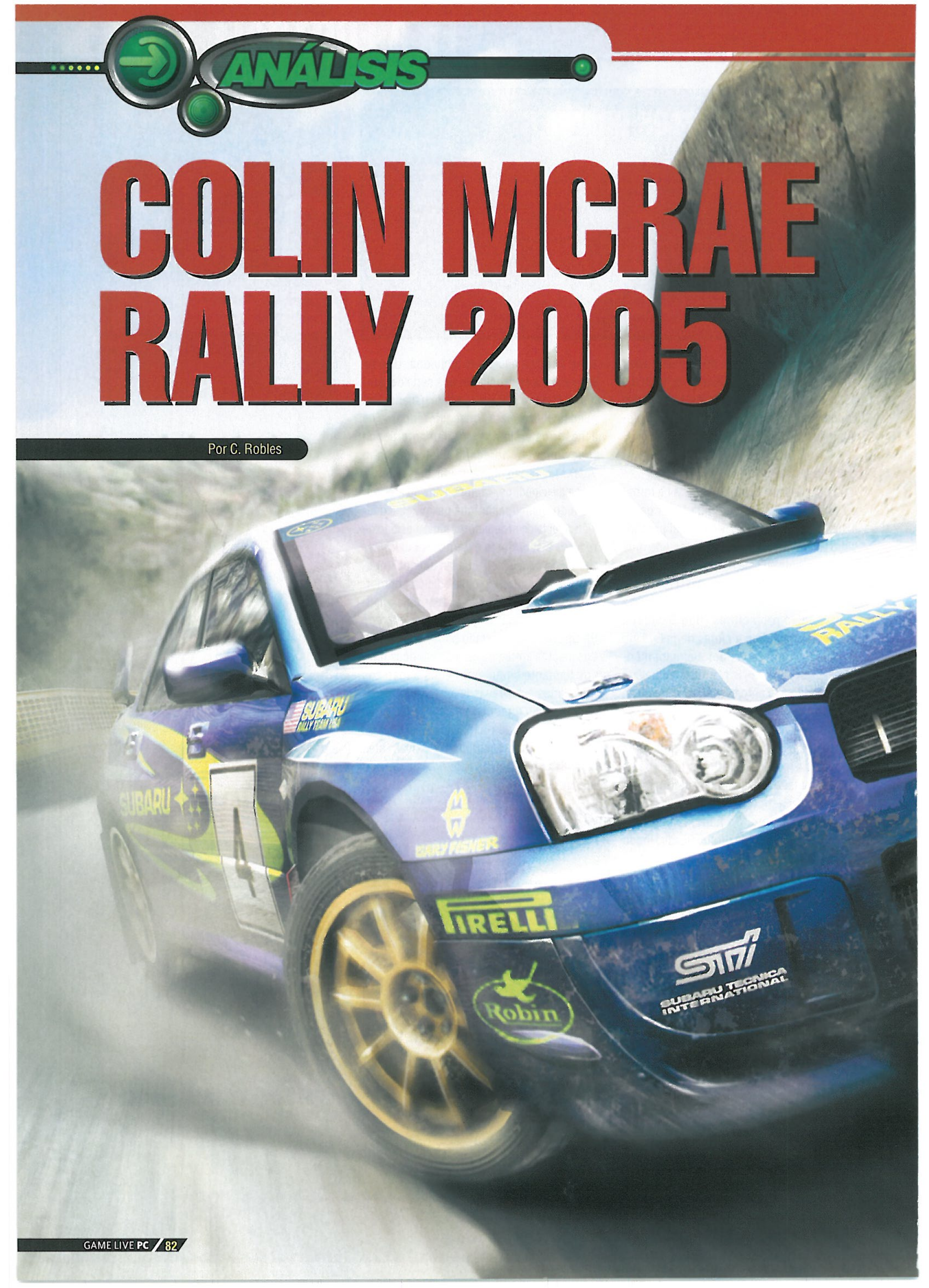
Para Deco todo vale con tal de sacar un buen centro al área.



Realiza un buen control orientado y olvídate del defensa.

COLIN MCRAE RALLY 2005

Por C. Robles



GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Codemasters • **EDITOR:** Codemasters • **PRECIO:** 49,90 € • **PEGI:** +3

Si alguien pensaba que este año empezaría **el declive de *Colin McRae Rally***, que se quite esa idea de la cabeza. **Nada más lejos de la realidad**. Creíamos que lo inmaculado sólo se podía mejorar con el "más y mejor", pero Codemasters acaba de demostrarnos que también existe la posibilidad del "**mucho más y mucho mejor**".



En los juegos de carreras muchas veces se asocia dificultad con realismo, algo que no siempre es cierto. En la Fórmula 1, la conducción es 100% técnica. Hay un recorrido perfecto, y el piloto ha de acercarse a esa perfección tanto como le sea posible. Técnica. Matemática. Precisión. Improvisación cero. Los coches más complicados de conducir de la Tierra en la competición más exacta que existe. Justo al revés de lo que sucede en los rallies: cientos de caballos de potencia metidos en el motor de un coche de calle, donde la aerodinámica es menos importante que la resistencia y la velocidad punta menos que la aceleración. Nervio. Energía. Agilidad. Reflejos. Libertad de movimiento. Coches aún más fáciles de pilotar que los de calle. Pilotaje 100% basado en la capacidad de improvisación. Tanto Marc Gené como Carlos Sainz están hartos de explicarlo en sus entrevistas.

No es lo mismo

Otro error frecuente es comparar el comportamiento de los coches en los juegos de rallies con el de nuestros vehículos sobre asfalto y concluir que no son realistas. Lo uno no tiene nada que ver con lo otro.

Cuando pisas a fondo el acelerador con un motor de más de 150 caballos en un camino rural, todo lo que creías saber sobre conducción no te sirve para nada. Por encima



¿Has visto las hojitas del árbol cayendo? Nos encantan...



La cámara interior es particularmente impresionante con lluvia y nieve.



Los desperfectos de las carrocerías no podrían ser más verosímiles.

de las 4000 RPM sobre tierra o grava, la adherencia no se parece en nada a lo que creías que era. Tu coche se convierte en una pastilla de jabón de 2000 kg y el volante no gira el coche, sólo "le sugiere" una dirección. La amortiguación es la que controla la adherencia de las ruedas (no los neumáticos), y no tienes que girar al llegar a las curvas, sino antes, porque el coche responde a tus órdenes de una forma difusa e intermitente según su adherencia al piso. El freno de mano no para el coche, lo sobrevira. La propulsión o la tracción total te hacen perder el control al acelerar en curvas, al revés que en asfalto. Y en general, yendo a la misma velocidad o incluso menos que en una autopista, aquí te pasa todo lo que nunca te había pasado.

Con esto no queremos decir que ser piloto de rallies sea fácil. Pero la cuestión no es que el control del coche sea difícil, sino que lo son las circunstancias. El control es lo más simple del mundo. Incluso la palanca de cambios es más sencilla que la de un coche normal (sólo tienes que darle hacia arriba o hacia abajo para cambiar las relaciones). Y esa simplicidad, ese nivel de intuición superlativo, es lo que te proporciona la serie *Colin McRae Rally* en general y este *2005* en particular. Simpleza. Sencillez. Pero con los tramos más enrevesados del mundo.

Un coche WRC, por más pesado que sea, tiene tanta potencia como para darte la sensación de que estás conduciendo un carrito de la compra vacío. Sale disparado, como un misil; frena tan bruscamente que al pisar el pedal piensas que los ojos se te van a salir de las cuencas; contravolantea con la agilidad de un coche de videojuego. Así que el control de *CMR 2005* sí es realista.

Además, es intuitivo y sencillo. Todo a la vez. Como siempre. Con una física de desperfectos muy mejorada y con un modelado de los vehículos claramente superior a la de los *CMR* anteriores, pero con una conducción similar. Lo que cambia (mucho) son los escenarios por un lado y el planteamiento general del juego por otro.

Un mundo mejor

El rally de Alemania es la gran novedad, junto con el de otros países que ya habían aparecido en anteriores entregas: Japón, España, Reino Unido... Pero aunque casi todos los países se repitan, los trazados son completamente distintos. Incluso podríamos decir que Codemasters se ha pasado un poquito con la dificultad de los trazados, incluyendo multitud de baches y piedras sobresalientes en la calzada. Esto hace que en ocasiones una o dos ruedas pierdan el contacto con el suelo durante unos metros y te cueste mucho recuperar el control. Una inclusión estupenda, sí, pero no para las primeras etapas... Vamos, que la curva de dificultad ya es bastante pronunciada desde el principio.

Si a esto le sumas curvas muy retorcidas, comentarios del copiloto más profusos que nunca



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador

Un mismo PC	4
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.codemasters.com




El MiniCooper original tiene el volante a la derecha, naturalmente.


Paisajes y terrenos tan variados como siempre pero más detallados.


El aspecto de Japón ha mejorado claramente. Uno casi puede "tocarlo".

–apenas asimilarás la mitad de lo que te diga, qué tío más charlatán–, cambios de calzada sin apenas visibilidad y algunas "trampas" dignas de *CMR3* en las que te la pegas irremediablemente las primeras veces, tendrás en conjunto un juego condenadamente cruel con los principiantes y bastante exigente con los experimentados. Pero a diferencia de *Richard Burns Rally* (demasiado complejo) e incluso *CMR4* (demasiado facilón), igual de divertido para ambos.

El potencial gráfico de CMR 2005 está a años luz de sus versiones para consola

También la variedad de estados climáticos y de terrenos diferentes en una misma etapa se ha disparado. Puedes empezar una prueba con lluvia, ver que deja de llover durante un rato y terminarla en plena tormenta de nuevo.

El potencial gráfico de *CMR 2005* está a años luz de sus versiones para consola y de cualquier *CMR* anterior. PRE-CIO-SO. Los desperfectos, los árboles, la variedad de hierbas y arbustos característicos de cada país, el modo en que todo se mece con el viento... ¡Si hasta caen hojas cuando te estampas contra un árbol! La suciedad, el barro, la lluvia sobre el parabrisas... Todo magnífico, a excepción del rastro de polvo que dejas durante las repeticiones, que continúa siendo tan poco realista como siempre.

Un juego mejor

El alma de *CMR 2005* esta vez no es el modo Campeonato de siempre, también presente con 72 etapas repartidas en nueve países; sino uno nuevo con más de 300 pruebas llamado Retos. Son pruebas específicas con coches y características intransferibles que te dan acceso a nuevos retos y que sirven para desbloquear más coches y campeonatos. Complicadillo de explicar, pero eficaz y divertido, además de añadir una gran durabilidad al título.

Esto y la posibilidad de competir con otros jugadores en un solo PC a pantalla partida y por Internet o LAN en tiempo real con otros pilotos optimizan, sin duda, la experiencia del juego.

Pero lo que aún nos ha impresionado más es la ingente gama de vehículos. Hay más tipos que nunca: tracción total, tracción normal, propulsión, clásicos, super-clásicos... Y claro, esto se traduce en torneos específicos para cada uno. Más de 30 vehículos, tan dispares como un simple Peugeot 306, un clásico MiniCooper, un Lancer Evolution VIII de última generación, el mítico Toyota Celica GT-FOUR... El abanico de coches es verdaderamente apasionante.

¿Más? El acostumbrado sistema de reparaciones, las pruebas especiales para conseguir mejoras mecánicas de *CMR4*, menús muy estilizados, tiempos de carga mínimos, un buen funcionamiento en un PC medio, dos nuevas perspectivas de cámara... ¿Qué más se le podría pedir? ¡Lo tiene todo!

¿SIGUE SIENDO UN CMR?

La profusión de vehículos de distintos estilos y modos de juego característicos de cada uno puede hacer que llegues a olvidarte de que se trata de un *CMR*.



COCHES
Un Beetle, un Escort MK1, un MiniCooper... ¿Y estamos en un *CMR*, en serio? ¡Estupendo!

RETOS
En este modo de juego empiezas conduciendo coches de calle para acabar con los potentísimos WRC.

LOCALIZACIÓN
El aspecto de los países es más realista que nunca. España, al fin, deja de parecer Alemania o la Riviera.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Elixir Studios • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 € • **PEGI:** +12

EVIL GENIUS



Toma un poco de gestión, otro tanto de combates en tiempo real **y alíñalo** con la investigación de las más altas y perversas tecnologías. **Ya tienes los tres pilares** básicos de *Evil Genius*. **O no**. Claro que no. **Porque también hay humor** en cantidades industriales.

Por X. Pita

Parece que el humor anida por fin en la estrategia. Todo un alivio para aquellos que echamos de menos un poco de ligereza en este género excesivamente decorado con escenarios de épocas medievales fantásticas, segundas guerras mundiales o campos de batalla de corte futurista.

Evil Genius es humor en estado puro. El juego de Elixir Studios bebe de las fuentes de *Dungeon Keeper*. Ambos ofrecen un tipo de partida similar (haz el mal, domina el mundo) parapetada tras una idéntica concepción del videojuego. Parte de culpa la tiene, seguramente, que el máximo responsable de este grupo de diseñadores sea Demis Hassabis, todo un niño prodigio del videojuego y discípulo aventajado del padre de *Dungeon Keeper*, Peter Molyneux.

El mundo será mío

Que nadie espere violencia. Si el mencionado *Dungeon Keeper* generó una jugosa polémica en su día a causa de la supuesta brutalidad de alguna de sus misiones, Elixir se ha cuidado muy mucho de alejarse de este tipo de problemática. Aquí todo tiene atmósfera de tebeo, de sátira. Los personajes se han caricaturizado hasta el extremo. Los protagonistas son tres prototipos de villano de opereta que puedes escoger libremente: Maximillian, el malo con monóculo, Alexis, una especie de Cruela De Vil, y Shen Chu, la réplica virtual de un Fu Man Chu de nuevo cuño. Y estéticamente los escenarios siguen el mismo camino: se acercan más al dibujo animado que al fotorrealismo.

Con todo, el apartado visual del juego supera el examen con nota. A pesar de la carencia de texturas en algunos de los escenarios, se acaba consiguiendo transmitir la sensación de estar dentro de una película de género, a medio camino entre la saga *Austin Powers* y los primeros films de James Bond.

Evil Genius se basa, esencialmente, en hacer el mal. Para ello, uno tiene que construir primero su base y después ir manejando a una serie de secuaces para resolver todo tipo de crímenes, algunos de ellos realmente estrafalarios. Un juego como éste, que da

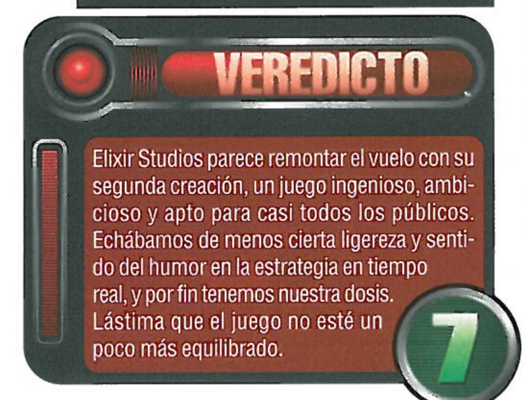
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web http://www.howevilareyou.com





Tienes que utilizar diferentes secuaces dependiendo de la acción que realices.



Gracias a las trampas colocadas en el edificio, te ahorras visitas inoportunas.



El entrenamiento aumenta la eficacia de tus hombres.



Es de vital importancia que cuides la seguridad de tu base o cuartel general.



Controla el gestor de secuaces para saber cuántos están disponibles.



En *Evil Genius* también queda hueco para el combate.

EL AMO DEL CALABOZO

Aunque ahora suene extraño, en su día *Dungeon Keeper* rompió moldes con algo tan sencillo como invertir los papeles. Cierto, *Grand Theft Auto* y otros muchos nos han acostumbrado a ser los malos de la película, pero es que por aquel entonces era la primera vez en la que el jugador se convertía en alguien tan sumamente despiadado que debía destruir total y absolutamente el bien del mundo. Y sustituirlo por el mal. Tan original como divertido, *Dungeon Keeper* es para muchos uno de los mejores videojuegos de todos los tiempos. Su creador, Peter Molyneux, ha dicho al respecto: "Me interesaba explorar ese lado oscuro que todos tenemos. Pero hacerlo con humor, desde un punto de vista cómico. Mirándolo con perspectiva, creo que he tenido éxito".



tanta importancia al diseño de las bases o cuarteles generales, debe contar con herramientas de edición tan potentes como fáciles de entender. Y Elixir lo ha conseguido gracias a una perspectiva isométrica en la que uno puede navegar libremente. Pero es que eso no es todo: aparte del completo tutorial con el que estrenarse al otro lado de la ley, puedes afrontar la campaña sin por ello estar habituado a la mecánica del juego. La continua información que se le brinda al jugador tras realizar cualquier movimiento ayuda a que uno no pierda detalle.

Evil Genius se basa, esencialmente, en hacer el mal, manejando a una serie de secuaces

Yo soy el mal

Hacer la mayor cantidad de mal posible. Ser una mente criminal perfecta. Dicho así, parece sencillo. Y es que ése es, precisamente, uno de los detalles que convierten a este juego en algo grande: que partiendo de una premisa tan básica es capaz de desafiar al jugador hasta límites insospechados.

Sin olvidar por un momento el tono humorístico, la partida se va complicando y volviendo cada vez más compleja a medida que uno se enfrenta a sabotajes, agentes del gobierno, al diseño de su propia base, la muerte de sus secuaces o a la colocación de diferentes trampas para evitar intrusiones no deseadas.

Curiosamente, lo que hace grande al juego también lo emepequeñece. Para entendernos: en determinados momentos las acciones a realizar son tantas que el jugador acaba por sentirse saturado. Máxime, si tenemos en cuenta que Elixir ha decidido obviar las tediosas tareas de microgestión a favor de la inteligencia artificial de los personajes no jugadores. Desgraciadamente, nuestros hombres no son todo lo listos que cabría esperar. A pesar de esta falta de equilibrio, *Evil Genius* cumple. Resulta fresco, original y divertido. Y a veces con eso ya es suficiente. Hassabis parece haber recuperado el buen camino.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 49,95 € • **PEGI:** +3





TIGER WOODS PGA TOUR 2005

Por D. Valverde

El "Tigre" de EA Sports es el único felino que ruge una vez cada doce meses. Y cuando lo hace, **el panorama golfístico virtual se tambalea**. Con la serie *Links* en el búnker, ***Tiger Woods*** **es la mejor oportunidad** de marcarse un buen *swing* sin salir de casa.



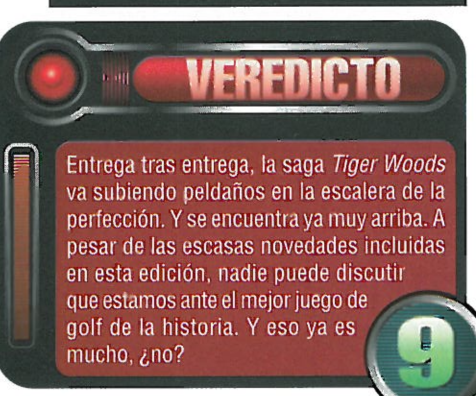
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PII 500 MHz	PIV 1,7 GHz
Memoria RAM	128 MB / 256 MB (2000 y XP)	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	8
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

Web www.easports.com/games/tigerwoods2005



VEREDICTO

Entrega tras entrega, la saga *Tiger Woods* va subiendo peldaños en la escalera de la perfección. Y se encuentra ya muy arriba. A pesar de las escasas novedades incluidas en esta edición, nadie puede discutir que estamos ante el mejor juego de golf de la historia. Y eso ya es mucho, ¿no?

9

Puntual a la cita, el nuevo *Tiger Woods* ya golpea con fuerza en las entrañas de nuestro disco duro. He de confesar, eso sí, que cuando instalé el juego y empecé a deambular por sus menús y torneos, un gran dilema me nubló la razón: ¿Debía analizar el juego en función de sus mejoras con respecto a la entrega anterior o tomármelo como si fuese un simulador aislado y recién aterrizado?

Y es que a este juego le sobran virtudes, pero también anda algo sobrado de conservadurismo. Es excelente, pero no deja de ser un calco casi exacto de lo ya visto en la versión 2004. Era casi perfecto como estaba, y lo sigue siendo. El control de golpeo *True-Swing* sigue cumpliendo con su cometido a la perfección y la interfaz de pantalla apenas ha variado.

A nivel gráfico, tampoco se aprecian grandes cambios. En general, las texturas de los campos y de la vegetación presentan un mayor nivel de detalle y el uso de la iluminación dinámica mejora gracias a un mayor contraste entre luces y sombras. En contraposición a esto, en algunos campos (como Sherwood) se ha utilizado una más que obsoleta técnica de renderizado en 2D para intentar dar profundidad de visión a los escenarios, pero el resultado no es del todo satisfactorio.

Las virtudes de un líder

El modelado de los personajes sigue siendo ejemplar y sus animaciones son excelentes, con multitud de gestos y mímicas corporales que representan a la perfección los estados de ánimo de los golfistas. En cuanto a la física de la bola, todas las alabanzas posibles resultarían ridículas ante tal nivel de realismo en la simulación. Es una delicia contemplar cómo la bola choca contra los arbustos, se frena ante una capa de vegetación densa o bota plásticamente a lo largo de la calle. Extraordinario. A nivel sonoro, todo raya también a un nivel excelente, ya sean los efectos de ambiente o los atinados y bien recreados comentarios.

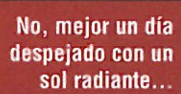
Sin ser en absoluto revolucionaria, esta entrega sí aporta algunas novedades. Por lo pronto, se han añadido 14 nuevos circuitos y la ejecución de los *putts* en el *green* se ha perfeccionado, siendo ahora muchísimo más intuitivos y asequibles. También se tiene un mayor control sobre los golpes de aproximación (el nuevo Total Precision Swing): tu golfista tiene ahora más recursos para salvar situaciones

TIGRES A MEDIDA

No es realmente un editor en toda regla, pero el nuevo y revolucionario TigerProofing te permite modificar cualquier parámetro del circuito que previamente hayas comprado. Con esta opción, podrás aumentar o disminuir la dificultad de cada uno de los hoyos. Conviértete por unos instantes en el todopoderoso y haz y deshaz a tu antojo.



Un poco de niebla no vendrá nada mal...

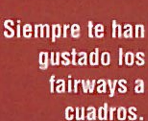




No, mejor un día despejado con un sol radiante...



Un rough alto es sinónimo de problemas.





Siempre te han gustado los fairways a cuadros.



Si colocas la bandera ahí, la aproximación será más difícil.



Incluso puedes modificar el color y la densidad de la vegetación.



Ahora tienes más recursos para salir airoso de situaciones así.



GameFace II es el editor de personajes más potente del mercado.

Un gran golpe. Centrado, puro y con un buen tempo.

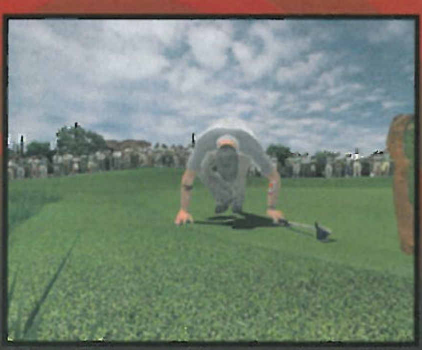
comprometidas. Pero fuera de estas sutiles mejoras, lo primero que sorprende es la perfección alcanzada por la nueva versión del editor de jugadores. Ofrece tantas posibilidades de diseño que resulta abrumador. La verdad es que no recuerdo una herramienta de edición tan precisa y capaz de ofrecer resultados tan cercanos a la realidad cuando, por ejemplo, intentas reproducirte a ti mismo.

TigerProofing es uno de los modificadores de escenarios en tiempo real más impresionantes

Esto sí es nuevo

La otra gran novedad de esta entrega es, sin lugar a dudas, el modo bautizado como TigerProofing. Tras ese críptico nombre, se esconde uno de los modificadores de escenarios en tiempo real más impresionantes e intuitivos de los últimos tiempos. Pero eso sí, para poder modificar un campo, primero lo tienes que comprar invirtiendo lo que ganes en los modos Escenario, Torneo o Leyenda. Este TigerProofing te permite modificar en tiempo real desde la anchura de las calles al color de la vegetación, la profundidad de los búnkeres o las condiciones atmosféricas. Todo ello puede hacer variar decisivamente el nivel de dificultad del hoyo.

Como colofón de gala, hay que mencionar que a pesar de que el modo Torneo (el calendario del PGA Tour de 52 semanas durante diez temporadas) continúa siendo el modo principal, todos los demás modos de juego (Escenarios, Lecciones, Dream 18, Práctica y Leyenda) están profundamente interrelacionados entre sí. Todos integran el grueso del modo Carrera, y únicamente puedes acceder a ellos si dispones de tu propio jugador editado (modo Carrera). Por último, la inclusión del nuevo modo Torneo Leyendas supone todo un aliciente añadido, ya que en él te puedes ver las caras con adversarios de la talla de Severiano Ballesteros o Jack Nicklaus.



Después de un birdie como éste, no dudes en besar el suelo.



De lo que nos enteramos en *Game Live*. El agente 47 juega al golf.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Relic • EDITOR: Proein • PRECIO: 49,95 € • PEGI: +16

WARHAMMER 40.000
Dawn of War

Si **esto no es el Apocalipsis**, por lo menos **se le parece**. **Prepárate para dirigir** los destinos de **hombres y criaturas** que, una vez más, vuelven a tirarse los trastos a la cabeza. Pero es que además lo hacen bonito. Y es que **así da gusto ir a la guerra**.

Por X. Pita

Mi primer contacto con el universo *Warhammer* se reduce a lo meramente visual. Imagina la escena: este redactor se acerca a su tienda de cómics favorita. Mientras se decide entre si gastar mucho o gastar más todavía, escucha los gritos febriles de cuatro adolescentes nerviosos. Echo un vistazo. Los veo acodados sobre una enorme mesa que reproduce con asombroso detalle un campo de batalla futurista. Los adolescentes están ensimismados, completamente absortos en una guerra imaginaria, manejando soldados de plomo tremendamente detallados. Y se lo pasan pipa. Esta escena me bastó para comprender por qué este universo es recurrente para los juegos de PC.

Con sudor y lágrimas

El calificativo que mejor define la última traslación a bits del juego de tablero es espectacular. Pocas veces se han visto tal cantidad de animaciones en un título de estrategia. Los movimientos no se limitan a darle a tus héroes o a tus ejércitos un barniz añadido de realismo. En este *Warhammer* poligonal hasta los edificios parecen tener vida. El mero hecho de hacer clic para crear un marine espacial acaba por convertirse en una fiesta infográfica.

Añádele a eso el extensísimo abanico de efectos sonoros. No sólo las clásicas frases pronunciadas por los soldados cuando los diriges hacia el campo de batalla. Aquí hay sonidos para dar y tomar. Rugidos de motores, el chirriar de las armaduras cuando se mueven, los gritos desesperados de la batalla, el sonido acolchado de un lanzallamas que ilumina la noche. *Warhammer* entra directamente por los ojos, sí. Pero también por los oidos.

De hecho, *Warhammer* aboga más por lo inmediato que por la reflexión de todos y cada uno de tus movimientos. Se podría decir que continúa la pauta marcada por *Starcraft* o *C&C:*

FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1,4 GHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.dawnofwargame.com/es





Los gráficos del juego son tremendamente espectaculares.


A pesar de no inventar nada nuevo, el juego atesora un puñado de buenas ideas.


Gracias al manejo de escuadras, las batallas se disputan de forma "ordenada".

El juego rezuma estrategia de toda la vida, pero extremadamente dinámica y con detalles inteligentes


Crear un soldado ya supone todo un espectáculo para la vista.


Los héroes, como en otros juegos, tienen aquí una importancia capital.

Generals. Un festín de láser, sangre y vísceras. Pero sobre todo acción, mucha acción.

Hay para todos

No confundamos. Que Relic haya construido un juego rápido y dinámico no quiere decir que los elementos estratégicos o la profundidad de partida estén pensadas para un público preescolar. Hay tal cantidad de unidades y edificios (cada uno con sus correspondientes mejoras) para las distintas razas que las posibilidades de enfocar la partida de una u otra manera casi se multiplican hasta el infinito.

Conscientes de que en esto de la estrategia poco o nada queda por inventar, Relic se saca de la manga un juego que hace suyos los lugares comunes del género. Pero sin caer otra vez en los tópicos de siempre. Al menos no del todo. Más bien los retuerce y sirve algo que no sabe a nuevo pero sí tiene cierto aroma de frescura.

Aquí no talas árboles ni cazas animalitos ni bajas a la mina. Los recursos toman la forma de puntos estratégicos: cuantos más se capturan, mayor es la capacidad de tu ejército para construir unidades o añadirles mejoras. Y no sólo eso. Determinados puntos, bautizados como reliquias, resultan indispensables si deseas acceder a un avance tecnológico concreto. El juego rezuma estrategia de toda la vida, pero extremadamente dinámica y aderezada con detalles muy inteligentes.

Y no temas. Las batallas, multitudinarias, sí, no derivan en el caos más absoluto. De hecho, el manejo sencillo de tus hombres es otro de los aciertos del juego. Los destinos de tus fichas se controlan por pelotones. Esto quiere decir que con un simple clic sobre un soldado seleccionas automáticamente a todo el escuadrón. Una idea que Relic ha tomado del juego original y da excelentes resultados sobre el monitor.

Es una lástima que la imaginación puesta a la hora de diseñar el control o el sistema de recursos no se haya traspasado a las misiones: previsibles y, en muchos casos, excesivamente largas. Éste es el talón de Aquiles de este juego. En cualquier caso, el *Dawn of War* consigue divertir y encandilar. Y no todos los juegos de estrategia pueden presumir de eso.

LOS OTROS

No es la primera vez que el universo de *Warhammer 40.000* viaja al PC. Las tres últimas adaptaciones han deparado resultados desiguales.

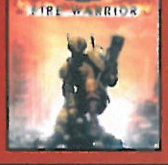
WARHAMMER 40.000: CHAOS GATE (1998)

15 escenarios, jugables bien de modo individual bien dentro de la campaña. Otro ejemplo de todo lo que puede dar de sí el universo *Warhammer*. Pasó injustamente desapercibido.



WARHAMMER 40.000: RITES OF WAR (1999)

En su día, el juego parecía mucho más antiguo de lo que realmente era. Su gran atractivo: manejar a los Eldar, raza misteriosa que decenas de jugadores de *Warhammer* consideran su preferida.



WARHAMMER 40.000: FIRE WARRIOR (2003)

Una versión que renunciaba a la estrategia y apostaba por la acción en primera persona. No acabó de convencer a nadie. Pobrísima inteligencia artificial y lamentable conversión a PC.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Techland • EDITOR: Zeta Games • PRECIO: 29,95 € • PEGI: +3

XPAND RALLY

¿Ya está? **¿Ya has dedicado los diez minutos** de rigor a quedarte en éxtasis contemplando las imágenes de este juego? Pues **ahora, presta un poco de atención** a nuestras palabras, que **tenemos mucho que contarte** sobre él.

Por C. Robles



Aunque en ocasiones lo parezca, no estás de safari en África.

Qué nostalgia. Sí, nostalgia, por imposible que te parezca. El primer juego de rallies de una compañía que nunca antes había trabajado con coches, y me produce nostalgia. Me recuerda viejas sensaciones. ¡Cómo pasa el tiempo!

Perdona el ataque de lirismo, no pretendo conseguir que batas tu récord de decibelios roncando. Es sólo que *Xpand Rally* me ha hecho experimentar una sensación que no había sentido desde hacía años. En concreto, desde que *V-Rally*, a finales de los 90, hizo que recuperase la fe en los juegos de carreras.

Casi cualquier cosa que hayas oído o leído sobre *Xpand Rally* en los últimos dos meses podría haber sido escrita hace cinco años refiriéndose a *V-Rally*: que si unos gráficos que te dejarán helado, que si toda una novedad en el género, que si probablemente será el nuevo ejemplo a seguir... Pero pasa lo mismo con todo lo malo que también se dijo de aquél: que si la física no es demasiado realista, que si los coches no "pesan", que si los requisitos son exagerados, que si el coche es demasiado pequeño en comparación a la calzada...

Es un juego precioso si te acercas a los requisitos recomendados y más completo que la mayoría

El tiempo pasa, o no

Las cosas han cambiado mucho en estos años, pero en resumen, nos encontramos ante el mismo caso: Techland ha conseguido una física de daños increíble, unos gráficos que asustan y una belleza en el conjunto que efectivamente te deja helado, pero parece haber olvidado todo lo que ya aprendimos con la entonces obra maestra de Infogrames. ¡Con lo que nos había costado aprender de aquellos errores y erradicarlos! Va a ser verdad eso de que hace falta conocer el pasado para entender el presente.

Xpand Rally ofrece una enorme variedad de coches (sin licencia oficial, por desgracia), circuitos (también sin licencias) y opciones. Además, contiene algunas novedades para el



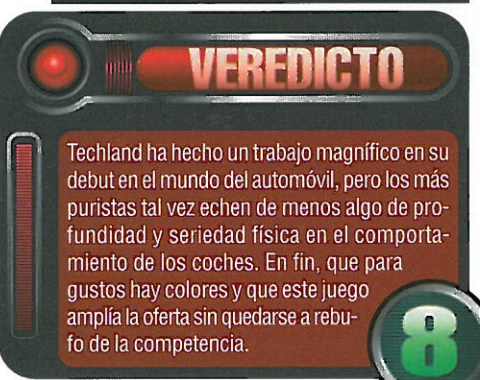
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,3 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	[illegible]
LAN	4
Internet	4

Idioma: Textos de pantalla: español; Voces: español

Web: www.xpandrally.com



VEREDICTO

Techland ha hecho un trabajo magnífico en su debut en el mundo del automóvil, pero los más puristas tal vez echen de menos algo de profundidad y seriedad física en el comportamiento de los coches. En fin, que para gustos hay colores y que este juego amplía la oferta sin quedarse a rebufo de la competencia.

8



Texturas, luces, fuego, desperfectos... Todo cuidadísimo.

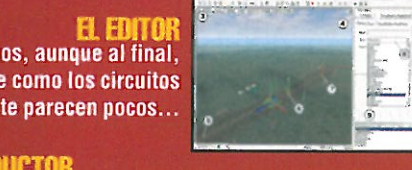
CURIOSIDADES INTERESANTES

¿Quieres saber qué hace diferente a *Xpand Rally* de los demás juegos de rallies? Pues vamos a decirte cuatro cosas.



LAS PIEZAS

Eso de las piezas de nivel 1, de nivel 2, etc. no es invención de Techland, pero hasta ahora nadie lo había hecho en rallies. Optimiza tus vehículos poco a poco para ir ganando velocidad y potencia.



EL EDITOR

Ya sabes cómo son: relativamente sencillos, aunque al final, nunca consigues hacer nada tan brillante como los circuitos por defecto del juego. Pero si 36 te parecen pocos...



COCHE Y CONDUCTOR

Eso de sufrir daños por separado es muy original, aunque tampoco cambia demasiado las cosas. A medida que el coche y tú sufrís daños, disminuyen la eficiencia y velocidad del conjunto.



DINERO

Ganarás una cierta cantidad con cada carrera, pero deberás invertirla en reparaciones y compra de piezas y nuevos coches, de modo que... más vale que no sigas nuestro ejemplo.

género muy refrescantes. Bueno, tal vez lo de las piezas de diferentes rendimientos y niveles de calidad ya existiera en otros títulos, como *Need for Speed: Underground*, pero nunca hasta ahora en un juego de rallies. Son curiosidades. Estupendas, sí, pero meras curiosidades al fin y al cabo.

Lo que hace que *Xpand Rally* destaque es lo mismo que destacaba hace años en V-Rally: el apartado gráfico (si tu PC te lo permite), la variedad de pistas y opciones y una conducción más pensada para principiantes que para pilotos experimentados.

Percepciones curiosas

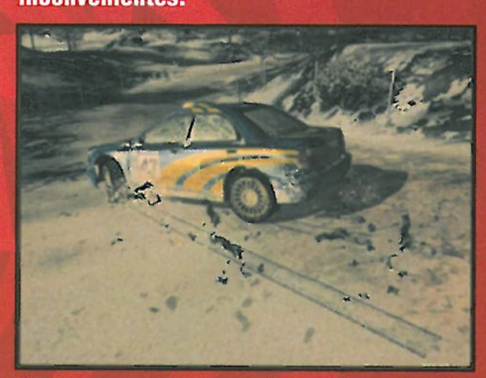
De nuevo, cuando conduces un coche muy potente tienes la sensación de estar llevando una bola de papel y cristal. Parece casi incontrolable, demasiado brioso, nervioso y ágil en rectas, y demasiado etéreo, insensible y "flotante" en las curvas. Por eso, cuando después te ves en una repetición, observas que has ido haciendo zetas en trayectos casi rectos y que te has estampado con el exterior de todas las curvas cerradas. ¡Cuando se ve claramente que la pista es mucho más ancha de lo que debería ser necesario! Justo lo contrario a lo que te parecía con la cámara subjetiva durante la partida, claro. Esto se soluciona en parte con la cámara exterior, pero entonces pasa lo de siempre: imprecisión al calcular el giro, pérdida de visibilidad...

Por el contrario, con los coches más modestos, lentos y baratos del principio, existen los mismos problemas, pero son menos perceptibles al ir mucho más despacio. Demasiado despacio. *Xpand Rally* es más lento en las primeras horas de juego que cualquier otro título del género.

Pese a sus inconvenientes, es un juego precioso si te acercas a los requisitos recomendados, más completo que la mayoría, con muchas curiosidades nuevas, modos y opciones y menos realista que la media debido a su física espectacular pero más centrada en lo visual que en lo verosímil.



Fumar mientras se conduce tiene sus inconvenientes.



Con juegos así, renovar la tarjeta gráfica es una inversión.



Es posible reconocer los coches aunque el juego no cuente con licencias.

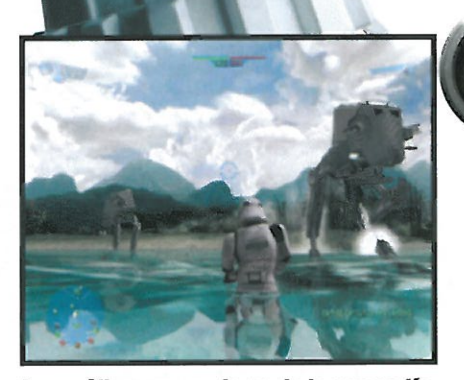


El alumbrado del coche sobre la hierba pone los pelos de punta.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Pandemic Studios • **EDITOR:** Activision • **PRECIO:** 49,95 € • **ADESE:** +12

Star Wars BATTLEFRONT

Battlefront tenía toda la pinta de ser uno de esos **juegos galácticos** que se desintegran nada más verlos en movimiento. Pues no. **Este clon** nada disimulado **de *Battlefield*** nos ha salido respondón. **Tiene** cosas que contar y un puñado de **momentos memorables** que ofrecer.



Los gráficos son mejores de lo que podía esperarse en un título multiplataforma.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	32
Internet	50

Idioma	
Textos de pantalla	(bandera de España)
Voces	(bandera del Reino Unido)

Web www.lucasarts.com/games/swbattlefront



VEREDICTO

Tan espectacular como impersonal. Pensado para fans de *Star Wars* y, sobre todo, para los que vayan a jugarlo a través de Internet. El resto de amantes de la acción masiva tienen en *Battlefield 1942* o *UT2004* opciones más sólidas y variadas. Quizás la Fuerza no las acompañe, pero tampoco les hace falta.

7

Hagamos como en una de esas escuelas militares con excedente de novatos. Aligeremos el barracón. A ver, los que carezcan de módem en condiciones, que pasen página. Los que lloren de risa al ver las ensaimadas que tiene Leia a cada lado de la cabeza, también. El resto, seguidme.

Ya podemos viajar en *Battlefront* por planetas con unos cuantos soles, que bajo ninguno de ellos encontraremos nada nuevo. Las cartas de *Battlefront* están todas vistas hace un tiempo. A saber: dieciséis mapas enormes que significan los momentos más importantes de los cinco episodios galácticos vistos hasta la fecha (Naboo, Tatooine y, por encima de cualquier otro, Hoth, el particular desembarco de Normandía de *Battlefront*).

La batalla de Hoth es el particular desembarco de Normandía de Battlefront

En ellos, quien conquista todos los puntos de control gana. A veces, eso sí, aparecen invitados sorpresa a la batalla, como los Ewoks, que colaboran con los Rebeldes en la batalla de Endor, o los moradores de las Arenas, que luchan contra todos. Lástima que tanto ellos como los "otros" bots, puestos de relleno para que los inmensos escenarios multijugador no se vean vacíos, luzcan una IA tan escacharrada. Se les puede dar órdenes, otra cosa es que las cumplan.

La venganza del clon

Battlefront ofrece la posibilidad de ser jugado en primera o tercera persona y (sorpresa) en esta ocasión ambas funcionan. Las animaciones de los soldados son creíbles y las de los vehículos todavía más. Toda nave, tanque o bicho que hayas visto en la saga galáctica está disponible.

Las unidades terrestres se controlan con facilidad (aunque algunas tardan media eternidad en recorrer dos metros), aunque se echa en falta la posibilidad de verlos desde una cámara más alejada y sólo tienen un arma disponible. Por su parte, los aéreos necesitan de pad para manejarse con soltura y aún así difícilmente verás partidas que se resuelvan en el aire. Sobre todo porque los escenarios, aunque enormes y en general bien diseñados, tienen una trampa bastante habitual en juegos como éste: las paredes invisibles. Intenta alejarte mucho del núcleo de combate y tendrás problemas.

Éste es un detalle poco importante, pero algo más lo es el hecho de que los decorados se miren pero no se puedan tocar. Son estáticos pero también estéticos. Gracias a un motor de cosecha propia, *Battlefront* se ve de fábula, y eso que se trata de un juego multiplataforma. Y lo que es mejor: no necesita un ordenador de última generación para moverse con soltura pese a que, a veces,


En modo para un jugador es inútil dar órdenes a tus colegas virtuales.


Las unidades lanzacohetes sirven de poco para la lucha cuerpo a cuerpo.

se agolpan en el monitor más de un centenar de unidades.

No todas las unidades pueden ser controladas. Los droides, por ejemplo, están ahí para reparar tu nave o simplemente a ti, mientras que en algunos niveles hacen acto de presencia nombres ilustres como Darth Vader o Luke Skywalker, pero ellos van a su aire, luciendo un sable láser que es la envidia de todos los demás.

Cada uno lo suyo

Sí, envidia, porque el resto de soldados debe conformarse con un rutinario arsenal de pistolas, lanzagranadas y rifles de precisión. Y cada uno acaba la batalla con las mismas armas con las que la empezó, ya que no existe la posibilidad de coger armas enemigas ni las de colegas caídos. Una limitación estratégica más a un juego que, al carecer de editor de niveles, tiene una esperanza de vida no muy larga.

Pero claro, la misión de *Battlefront* no era la de perdurar, sino la de servir de perfecta compañía para todos aquellos que, después de ver en DVD la trilogía original de *Star Wars*, necesitaban sentirse por unas horas algo más que espectadores. Y eso lo cumple con creces.


Controlar una nave es tarea imposible si no tienes un pad o un joystick.


Explosiones, las que quieras, pero en los decorados no se queman ni los geranios.


El efecto blur es el colorete de los juegos. Con mucho pareces un payaso.

FUERZA DE COMBATE

La gran mayoría de mapas pueden jugarse tanto en el periodo de las Guerras Clon como en el de la Guerra Civil. Aunque el escenario sea exactamente el mismo, las fuerzas que se enfrentan en un marco histórico y en otro varían mucho.

GUERRAS CLON



REPÚBLICA

Cuenta con un par de soldados que tienen jet propulsor y permiten sobrevolar el escenario o huir de él si las cosas van mal dadas. Sus armas, eso sí, son poco poderosas.



CIS

Su estrella son los droidekas, esas arañas metálicas que se convierten en esferas y se desplazan con gran rapidez. Cuando están desplegadas, el escudo protector puede hacerlas invulnerables.

GUERRA CIVIL



IMPERIO GALÁCTICO

Sus soldados son prácticamente idénticos a los de la República, aunque cuentan con la ventaja de tener a Darth Vader a su lado en Tatooine y, sobre todo, a media docena de AT-AT en cada nivel.



ALIANZA REBELDE

La facción más débil si no fuera por los Wookiees. Su ballesta láser es infalible en distancias cortas. Además, los rebeldes cuentan con la colaboración de los Ewoks en la batalla de Endor.

GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Konami • **EDITOR:** Konami • **PRECIO:** 34,95 € • **PEGI:** +18

SILENT HILL 4
The Room

Hacer aflorar sentimientos a través de una pantalla es algo que **está al alcance de muy pocos juegos**. La saga ***Silent Hill* lleva estremeciendo** a la comunidad aventurera **desde 1999 y**, vistos los resultados de esta cuarta entrega, parece que **la cosa va para largo**.

Por G. Masnou

Con idéntico grado de concentración claustrofóbica en el tratamiento del espacio, que era ya una de las más reconocibles señas de identidad de la saga, esta cuarta entrega de *Silent Hill* acerca su mirada microscópica y enfermiza hasta el número 302 de una zona de apartamentos ubicada al sur de Ashfield, un pueblo muy cercano a Silent Hill.

Allí vive Henry Townshend, un personaje con las mismas frustraciones existenciales, los mismos deseos reprimidos y el mismo halo de misterio que envolvían a James Sunderland y a Heather, protagonistas de la segunda y tercera entrega de *Silent Hill* respectivamente. Desde hace unos cinco días, Henry Townshend sufre unas extrañas pesadillas de las que despierta con un terrible dolor de cabeza.

Siniestro panorama

La realidad que le rodea no es mucho mejor. Por algún extraño motivo se encuentra prisionero en su propio apartamento. La puerta de salida está encadenada y cerrada con numerosos candados desde el interior, las ventanas han sido selladas, el teléfono está cortado y la radio y la televisión no reciben corriente.

Su único medio de contacto con el mundo exterior reside en la mirilla que hay en la puerta de entrada del apartamento. A través de ella puede ver los progresos de su vecina Eileen, así como los del superintendente del apartamento, el señor Sunderland. Con todo, y a pesar de los gritos de socorro de Henry, es como si estos dos personajes no distinguieran la presencia del protagonista de *The Room*.

La obsesión que mueve a nuestro desesperado personaje por salir de su encierro lo lleva a introducirse en un extraño agujero que aparece en una de las paredes del cuarto de



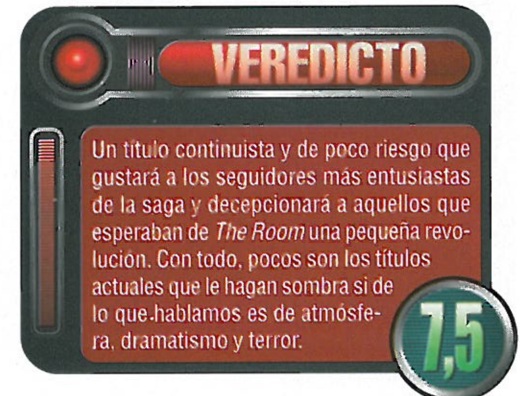
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	✗
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Inglés

Web www.konami.com/silenthill4



VEREDICTO

Un título continuista y de poco riesgo que gustará a los seguidores más entusiastas de la saga y decepcionará a aquellos que esperaban de *The Room* una pequeña revolución. Con todo, pocos son los títulos actuales que le hagan sombra si de lo que hablamos es de atmósfera, dramatismo y terror.

7,5



Ni siquiera el ladrón Garret sería capaz de abrir esta puerta.

FINALES ALTERNARTIVOS



Siguiendo con la filosofía de las dos otras entregas de la saga que han llegado al PC, *The Room* incluye cuatro finales alternativos. Se podría decir que uno de ellos es malo sin paliativos, otro es aceptable, el tercero es bueno y el último es el mejor. No seremos nosotros los responsables de contarte al dedillo cada una de las conclusiones, aunque sí te diremos que el final será mejor o peor en función de cómo te comportes con una chica llamada Eileen. Hasta aquí podemos leer.



Los efectos de luces y sombras son impresionantes.



El diseño de los enemigos sigue rozando el sobresaliente.

baño. Desde este preciso instante Henry inicia un viaje a través de siete escenarios de atmósfera espesa (una estación de metro, un bosque junto al lago de Silent Hill, una prisión, un edificio de apartamentos y el hospital ya visitado en las otras entregas de la saga) y cuyo principio y final tienen un denominador común: el apartamento.

Allí Henry podrá recuperar sus fuerzas, guardar sus progresos y tratar de hacer encajar las piezas de un entramado siniestro que implica a un culto local, un asesino en serie psicópata y a varias almas perdidas que necesitan de alguien que les indique la dirección correcta.

Terreno conocido

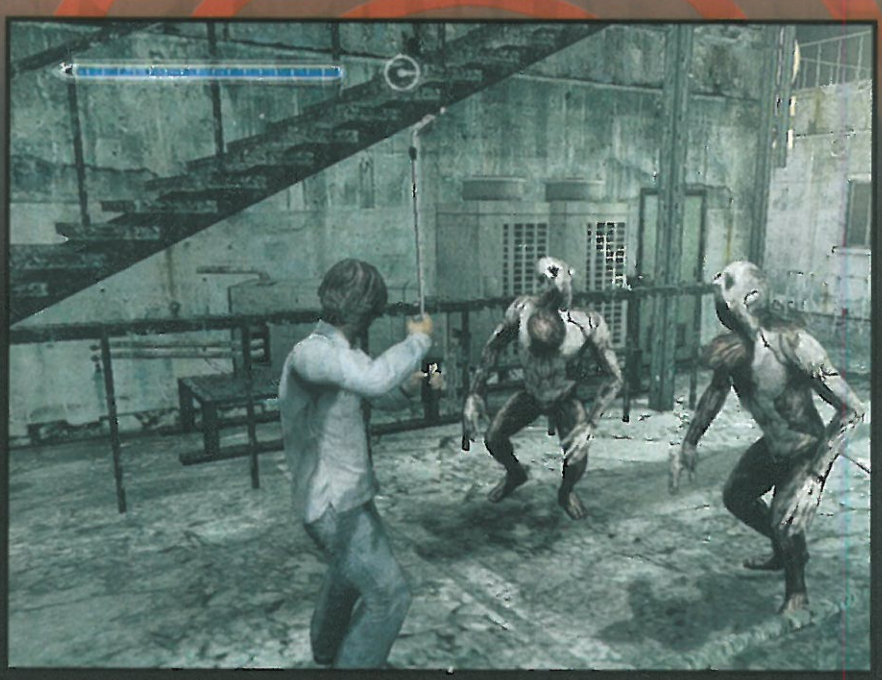
The Room ofrece, con escasas variaciones formales, las mismas virtudes y defectos de los dos anteriores episodios aparecidos para compatibles. Su punto de partida es dinámico y prometedor y está repleto de detalles originales (como la perspectiva en primera persona utilizada siempre que Henry se encuentra en el apartamento para aumentar la sensación de claustrofobia). Pero esa intensidad se va diluyendo poco a poco durante el nudo y el desenlace.

Las causas de que el juego pierda fuelle a medida que pasan los minutos son varias. Por un lado pesa mucho la extrema linealidad y la falta de ritmo que acompaña al jugador a lo largo de toda la aventura. También ayuda lo poco atractivos que resultan algunos rompecabezas (más basados en la perseverancia y la suerte que en el uso de la materia gris). Otro detalle molesto para los jugadores de PC es lo incomodo e impreciso de un sistema de desplazamiento y combate que sigue funcionando mejor con un pad que con teclado y ratón. Por último, la imposibilidad de llevar encima más de diez objetos a la vez quizás buscara dar mayor sensación de realismo, pero resulta frustrante en más de una ocasión.

Por todo ello es una pena que, a pesar de su memorable guión, su inigualable atmósfera y su brillante factura técnica (especial mención merecen las impresionantes sombras corporales), la cuarta entrega de *Silent Hill* no termine de ser el gran juego que podría haber sido. Sí, es un juego correcto, a ratos eficaz y terrorífico, pero carente de auténtica inventiva. Y todo por la negativa de los desarrolladores a pulir una serie de problemas que llevan cojeando desde la primera entrega de la saga. Veremos sí a la quinta va a la vencida.



El palo de golf es un arma poderosa aunque frágil.



El nuevo sistema de lucha permite controlar la potencia de los golpes.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** EA Sports • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 € • **PEGI:** +3

NHL 2005



Este juego garantiza muchas horas de diversión en tu ordenador.

¿Deporte minoritario? Tal vez sí en España, pero en la parte de arriba del planeta éste es el deporte rey. ***NHL 2005* intenta explicarte por qué** miles de espectadores **llenan estadios** para ver a unos cuantos hombres patinando sobre hielo y placándose como salvajes.

Por X. Robles

Para qué engañarnos, el hockey sobre hielo no es muy popular en nuestro país. Las idas y venidas de esos musculosos enmascarados que se aplastan contra las vallas mientras persiguen un disco rebelde no acaban de engancharnos. Sin embargo, vale la pena darle una oportunidad a su versión virtual, este simulador de EA Sports con trece ediciones a cuestas.

Puede que no tengas ni pajolera idea de qué es un *face off*, ni un *deke* o un *sweep check*, ni por qué te señalan fueras de juego cada dos por tres, pero esto poco importa si decides darle una oportunidad a *NHL 2005*. A medida que vayas jugando irás aprendiendo cada una de las reglas del hockey sobre hielo, y la intuición y el saber observar serán tus mejores aliados. Tras unos cuantos partidos empezarás a sentirte cómodo y podrás disfrutar de la acción frenética que ofrece el juego.

La forma de patinar de esta edición llama la atención, ya que parece mucho más real que en *NHL 2004*. Puedes ir marcha atrás de una manera muy pulida, correr para aplastar a un rival contra el cristal (y romper ambas cosas), lanzarte al suelo para recuperar el disco... y todo siempre jugando a tope de revoluciones. La velocidad puede llegar a ser tal que se pierde el *puck* de vista en más de una ocasión. Además, se ha mantenido la opción de provocar luchas contra tus rivales, que, aunque no es de mucha utilidad, permite calmar los ataques de rabia vengándote del defensa que te hace la vida imposible.

Vía libre

Una de las novedades más destacables en la jugabilidad es la introducción del sistema Open Ice. Si pulsas el botón asignado para tal función, unos cuantos compañeros vendrán en tu ayuda y placarán a los defensores rivales para dejarte un pasillo por el que internarte. De esta manera, los partidos no se parecen tanto a la mezcla de wrestling y ping pong en que se convertían en la edición anterior. No es que la dificultad baje, sino que las opciones en ataque se amplían.

Los gráficos, como ya viene siendo costumbre, sorprenden por su detallismo: las caras de los jugadores, los uniformes, los accesorios, las marcas que dejan los patines en el hielo tras un derrape, los brillos y



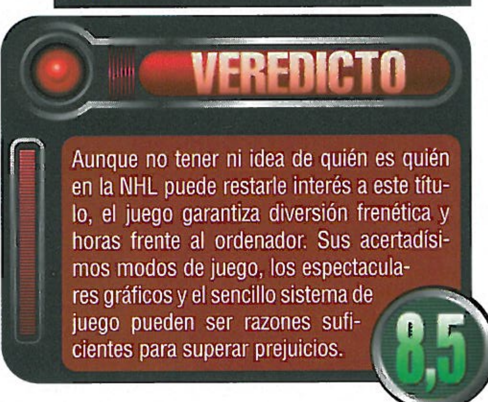
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 750 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	6
LAN	8
Internet	6

Idioma	
Textos de pantalla	Inglés
Voces	Inglés

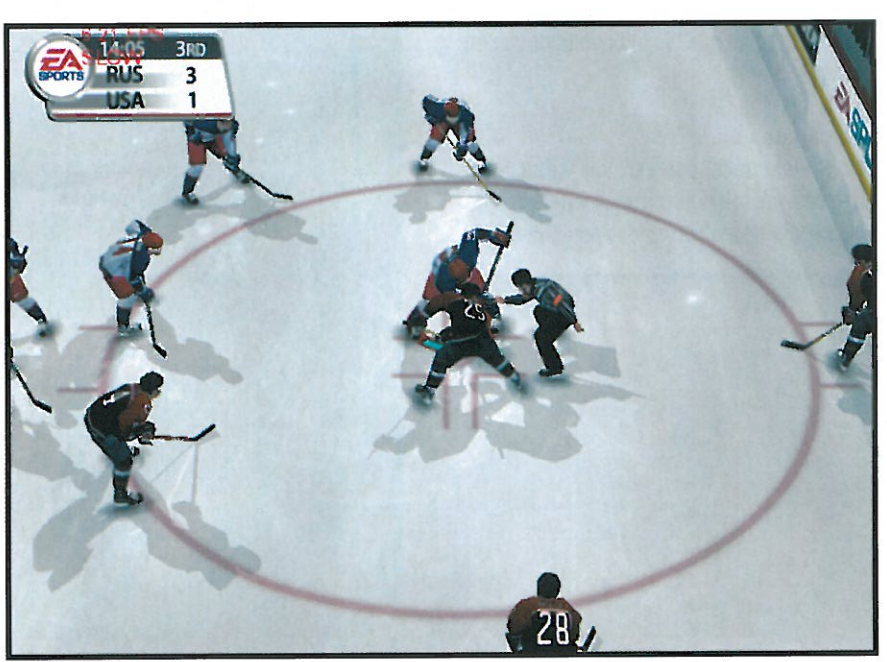
Web www.easports.com/games/nhl2005



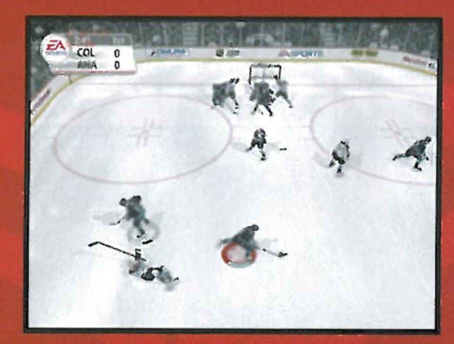
VEREDICTO

Aunque no tener ni idea de quién es quién en la NHL puede restarle interés a este título, el juego garantiza diversión frenética y horas frente al ordenador. Sus acertadísimos modos de juego, los espectaculares gráficos y el sencillo sistema de juego pueden ser razones suficientes para superar prejuicios.

8,5



En los *face-off*, el arbitro puede soltar el disco en cualquier momento.



Gracias al Open Ice, tus compañeros te harán un hueco para poder disparar.



Puedes provocar peleas y controlar al jugador en la refriega.

reflejos... La reproducción de los estadios, que se muestran en las presentaciones festivaleras que tanto gustan a los americanos antes de cada partido, también respetan la realidad. Lo único que desentona, como ya es tradición en los juegos deportivos, es el público. Todo esto, además, está aliñado con una música rockera que le va que ni pintada y unos efectos sonoros que harán que te agaches cada vez que el contrario golpea el *puck*.

Haciendo carrera

Una vez hayas cogido cierto rodaje, podrás fijarte en los distintos y acertados modos de juego que se incluyen. Aparte de los clásicos Exhibición y Temporada, se ha continuado con la idea del modo Dinastía. Éste te permite tomar el control de una de las 30 franquicias de la NHL y llevarla a lo más alto. En esta edición se han potenciado los toques de rol, por lo que los jugadores van mejorando o perdiendo cualidades en función de sus actuaciones, de su edad... El millonario de turno que posee el equipo tiene unas preferencias (ganar el campeonato, ganar dinero...) y tú debes trabajar para satisfacer sus deseos. Vamos, que hay juego para rato.

Los gráficos, como ya viene siendo costumbre, sorprenden por su detallismo

También el Free4all es ideal para unas partidas multijugador: con un personaje cabezón tienes que marcar más goles que tus adversarios hasta que se acabe el tiempo fijado o se rebase el límite de tantos propuesto. Aún así, lo que le pone la guinda a *NHL 2005* es la posibilidad de jugar vía Internet mediante el servicio de EASports Online y demostrar que quizás no seas bueno con un palo en las manos, pero sí con un buen mando.

NHL 2005 es un juego bastante adictivo, aunque quizás acabe por aburrir a aquellos que no conozcan a fondo la liga de jockey americana: si se te escapan los matices, los partidos pueden llegar a parecer siempre lo mismo (placaje, pase, tiro). Aún así, creemos que merece la pena asumir este riesgo e intentar probar suerte sobre hielo.



La Guerra Fría cobra un nuevo significado en el juego.



En el Free4all, puedes ver luchas entre cabezones para ver quién golea a quién.



La pantalla sirve para controlar los mensajes del propietario de la fraquicia.

OPEN ICE

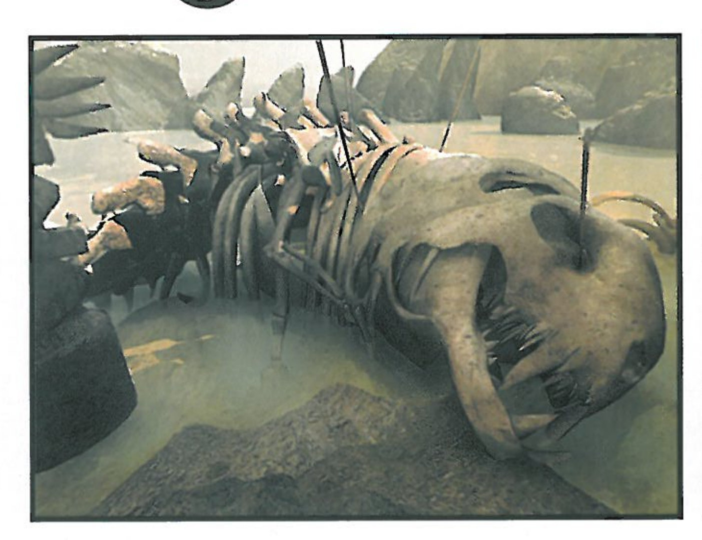
El sistema Open Ice es la aportación más llamativa a tus movimientos de ataque en esta entrega. Cuando tengas el *puck* y te resulte imposible pasar entre la defensa rival (primera imagen), puedes recurrir al botón de Open Ice para que algunos jugadores de tu equipo vengan a ayudarte (segunda imagen) y te hagan hueco. Con un poco de suerte y habilidad, podrás aprovecharlo para colar un cañonazo y marcar gol (tercera imagen).







GÉNERO: Aventuras • **DESARROLLADOR:** Ubisoft Montreal • **EDITOR:** Ubisoft • **PRECIO:** 44,95 € • **PEGI:** +7





MYST IV Revelation

Se han disipado las dudas sobre la decisión de encargar el desarrollo de **la cuarta entrega de** la saga ***Myst*** al equipo de Ubisoft Montreal. Gracias a su **estupendo trabajo**, *Revelation* **luce más bonito, resulta más entretenido y gustará** a un público **más** amplio.

Por G. Masnou



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

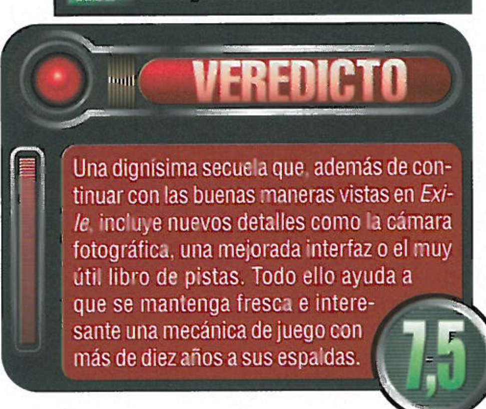
Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	(bandera de España)
Voces	(bandera de España)

Web www.mystrevelation.com



VEREDICTO

Una dignísima secuela que, además de continuar con las buenas maneras vistas en *Exile*, incluye nuevos detalles como la cámara fotográfica, una mejorada interfaz o el muy útil libro de pistas. Todo ello ayuda a que se mantenga fresca e interesante una mecánica de juego con más de diez años a sus espaldas.

7,5

23 minutos y 42 segundos. Eso fue lo que tardó la cuarta entrega de la saga *Myst* en quedar instalado en las entrañas de mi PC. Además, para hacerlo necesitas un lector de DVD (el juego ocupa dos discos de este formato) y la friolera de 8 GB de espacio. Por suerte, estas cifras dejan de parecer desproporcionadas en cuanto el juego está instalado y empiezas a jugarlo. Sin duda, la creación de Ubisoft Montreal es uno de los más espectaculares logros técnicos y artísticos que hemos disfrutado últimamente.

Regreso al paraíso

El arranque de *Myst IV* ya da pautas muy claras de por dónde va a ir el resto del juego. A bordo de una especie de teleférico, te diriges hasta Tomanha, el hogar de Atrus y su familia. Te acompaña su hija Yeesha, una chica de diez años que te habla de su padre, de su madre y de tus últimas visitas a tan paradisíaco lugar.

Para recrear a Yeshaa y el entorno desértico y rocoso que rodea al teleférico, los desarrolladores han vuelto a recurrir a un cóctel de secuencias rodadas en FMV e imágenes renderizadas. No obstante, y a diferencia de lo visto en *Exile*, aquí una y otra técnica han sido combinadas de forma tan brillante que resulta casi imposible encontrar costuras o errores de yuxtaposición.

Sin previo aviso, Yeesha detiene el teleférico y te pide que hagas una foto de su casa para que puedas verla cuando les eches de menos. Aquí topas con la cámara, un nuevo artilugio que más adelante te permitirá ahorrar lápiz, papel y muchos dolores de cabezas. En *Myst IV*, ya no hace falta que tomes nota escrita de cada detalle importante a medida que avanzas. Basta con sacar la cámara, realizar la foto y almacenarla en un álbum fotográfico de gran capacidad. Luego, cuando necesites recordar una secuencia concreta de colores o la posición exacta de ciertos objetos, te bastará con recurrir al álbum y observar la foto en cuestión.

Sigue el trayecto y, pasados unos pocos segundos, alcanzas el hogar de la familia de Atrus. Un lugar realmente bello y presidido por una atmósfera de máxima serenidad. Yeesha te dice que la sigas y, acto seguido, desaparece por una enorme puerta circular. Observas a tu alrededor y localizas una palanca a la derecha. Intentas desplazarla y descubres que algo ha cambiado en la interfaz con forma de mano: sus mejores características siguen siendo la versatilidad y sencillez

LA HISTORIA



La acción en *Myst IV* se desarrolla diez años después de lo acontecido en *Exile*. Atrus y su esposa Catherine tienen que tomar una importante decisión acerca de sus dos hijos, Sirrus y Achenar: liberarlos (o no) de una prisión donde llevan encarcelados varios años por sus múltiples fechorías. No obstante, antes de que esto acontezca el tercero de los hermanos, la joven Yeesha, desaparece en extrañas circunstancias. Todo apunta a que Sirrus y Achenar han sido los responsables.

de manejo, aunque ahora está mucho más integrada en el entorno. Mediante la mímica, la mano te indica en cada momento con qué objetos es posible interactuar y con cuáles no. Además, para abrir cajones, desplazar objetos y empujar palancas, ahora debes desplazar la muñeca y el ratón como si de tu mano real se tratara.

Cruzas la puerta y te encuentras cara a cara con Atrus (nuevamente interpretado por Rand Miller, cocreador de la serie). Te cuenta el motivo por el que te ha llamado y, antes de que puedas pronunciar una sola palabra, te ves envuelto en la puesta a punto de un extraño artefacto llamado visualizador de cristales. Nada ha cambiado en lo referente a los puzzles: todos siguen combinando formas, colores y sonidos con códigos y formulas matemáticas insertadas en extraños artefactos de manejo incierto.

El sistema de asistencia proporciona pistas más o menos claras en función del nivel de ayuda elegido

Échame una mano

Para cerciorarse de que estos pequeños rompecabezas no sean demasiado difíciles de resolver, los desarrolladores han incluido un original sistema de asistencia que te proporciona pistas más o menos claras en función de cuál de los tres niveles de ayuda hayas elegido. En absoluto se trata de una idea destinada a restarle alicientes al juego; sencillamente ahorran al jugador aquello que tarde temprano haría: consultar una guía.

En este punto, el visualizador de cristales estalla accidentalmente, Atrus abandona preocupado la sala y tú te preguntas si tiene sentido llevar a cabo una nueva visita (la cuarta) a los maravillosos entornos de fantasía que siempre han caracterizado la saga *Myst*. La respuesta depende de ti: cualquier fórmula de juego puede reciclarse hasta el infinito, todo depende de si la paciencia del jugador lo admite. En el caso que nos ocupa, Ubisoft ha hecho un verdadero esfuerzo para que al *Myst* de toda la vida no se le noten las arrugas. Y a grandes rasgos podemos afirmar que lo han conseguido. La pelota está ahora en tu tejado.



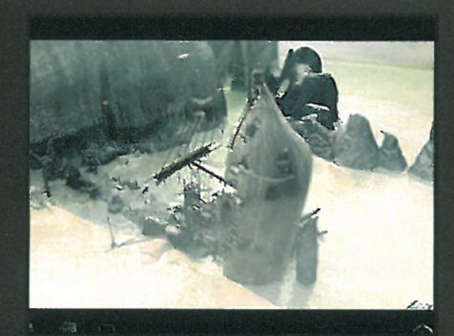
La nueva interfaz resulta ejemplar por intuitiva y cómoda.



La mayoría de puzzles implican manejar extraños mecanismos.



Si tienes poca memoria, utiliza la cámara fotográfica.



Revelation posee los mejores gráficos 2D que se han visto jamás en un PC.



El universo de *Myst* nunca había estado tan vivo.



GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Electronic Arts • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +3

TOTAL CLUB MANAGER 2005

¿**Por qué** será que en esta época **se rompen más parejas que nunca**? No sería de extrañar que algo tuvieran **que ver estos juegos** extremadamente adictivos que se llaman de **gestión futbolística** y que despiertan el Luis Aragonés forofo y cascarrabias que todos llevamos dentro.

Por X. Robles

Para los amantes del buen fútbol virtual, la mejor época del año son los meses que van de septiembre a diciembre. Los jugadores, ávidos de novedades, esperan como agua de mayo los equipos actualizados para ponerse manos a la obra y demostrar a los técnicos de primera división que lo que hacen no es tan complicado.

Últimamente, cuando uno mira el catálogo de juegos ofertados, puede ver que la competencia en este género se ha intensificado mucho. Muy lejos queda ya la época en que *PC Fútbol* y sus legiones de expansiones monopolizaban los PC de los tele-entrenadores. Ahora, un sinfín de compañías se esfuerzan por tener la base de datos más completa, descomponer los jugadores en cientos de atributos... Y el que sale ganando es el usuario.

Las primeras pataditas

Lo primero que llama la atención al empezar a jugar a *Total Club Manager 2005* es la nueva opción de fundar tu propio club, ubicarlo en tu ciudad y empezar a emular a Piterman en las categorías inferiores. Este modo es ideal para todos aquellos que quieran dedicar horas y horas de su tiempo a ir subiendo de nivel hasta alcanzar las cotas más altas. Aparte, también dispones de las opciones de la anterior edición: ofertas de clubs al azar o elegir tu propio equipo. Además, tienes la posibilidad de seleccionar si puedes o no ser despedido.

Tras caracterizar a tu alter ego virtual, se observa que la interfaz ha cambiado bastante. En la anterior edición el excesivo barroquismo perdía a los usuarios entre el amasijo de ventanitas, números y dibujitos, haciéndose prácticamente imposible jugar con un mínimo de rapidez. Ahora se ha intentado corregir este problema situando unos menús más intuitivos y vistosos en la parte inferior de la pantalla, pero la verdad es que a veces la enorme cantidad de opciones termina por hacerte sentir como en un laberinto al no poder encontrar lo que buscas.

La parte de organización de *Total Club Manager 2005*, que incluye la opción de comprar y vender jugadores, es fundamental. Ya no es tan fácil como en anteriores ediciones birlarle el crack al rival de turno ni hacer fichajes irreales. La ley del talonario pierde peso frente a las arduas negociaciones y al vil regateo que tanto nos gusta.

En cuanto al apartado de gestión del equipo, sigue siendo muy completo, pero tal vez da una importancia excesiva al entrenamiento. Para simplificar un poco las gestiones, se ha apostado por prescindir de la anterior manera de organizar los atributos, que iban de -1 a +2, para pasar a valorarlos del 0 al 99. Además, se ha incrementado su número de

FICHA TÉCNICA

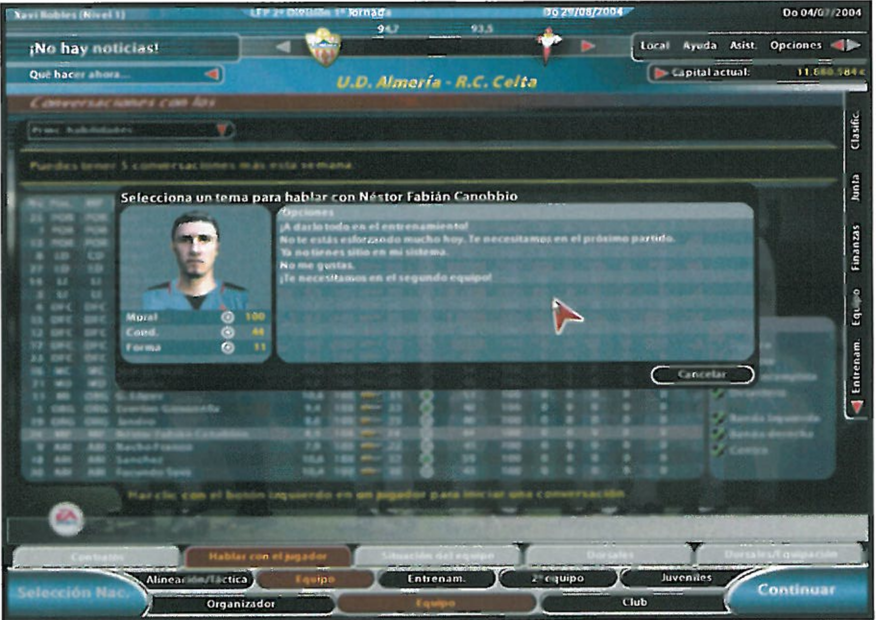
Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 700 MHz	PIV 1,2 GHz
Memoria RAM	128 MB / 256 MB (2000 y XP)	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	4
LAN	✗
Internet	✗

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.tcm.ea.com





Puedes hablar con tus jugadores, pero si eres demasiado duro se te rebelarán.

16 a 30. También la moral del equipo juega un papel de menor importancia en esta edición. Menos mal, ya que antes los jugadores se deprimían con sólo mirarles mal.

En el aspecto de gestión del club, *TCM 2005* se defiende bien; aquí entra en juego tu habilidad como economista y tu objetivo es sacar el máximo partido al merchandising, a las vallas publicitarias, al patrocinador... Aun así, la mayoría de estas opciones no son más que el chocolate del loro: el dinero que te aportan es insignificante y la dedicación que requieren es muy alta. De todas formas, si no te gusta todo esto, siempre le puedes traspasar los poderes a tu asistente.

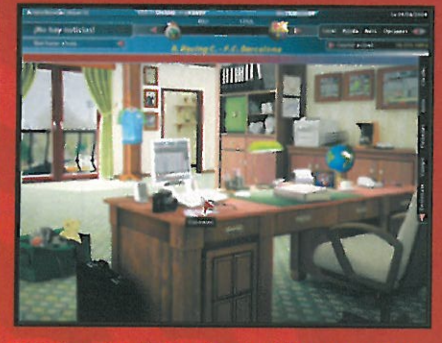
Ya no es tan fácil como en anteriores ediciones birlarle el crack al rival de turno

Juego bonito

Sin duda, uno de los atractivos que diferencian más a la saga TCM de las otras es la interacción con los *FIFA*. El Football Fusion permite importar tu equipo a la edición 2005 de *FIFA* y manejar a tus jugadores para después volverlos a trasladar a *TCM* y seguir jugando como manager. Si no dispones de *FIFA 2005*, *Total Club Manager* incluye un motor 3D bastante aparente que permite una simulación de los partidos. Aunque juegue la máquina, puedes dar órdenes, hacer sustituciones, motivar al grupo...

Este año, además, se ha incorporado la posibilidad de ver las mejores jugadas de cada partido de la jornada, como si fuese un programa de televisión que ofrece resúmenes. Como esto termina haciéndose lento y pesado, también existe la posibilidad de ver directamente el resultado final.

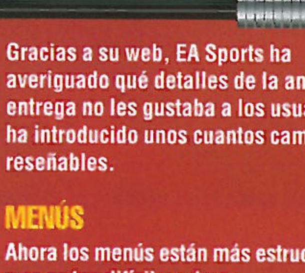
Vamos, que EA ha mejorado notablemente su juego de gestión deportiva. Se nota que han hecho caso a las sugerencias de los aficionados. El resultado es bastante bueno, aunque siga dando cierta sensación de ser demasiado *arcade*, rápido e irreflexivo. Curiosamente, lo contrario que Irureta, el entrenador que aparece en la carátula.



Desde este despacho puedes acceder a cualquier apartado del juego.



La simulación 3D de los partidos no es del todo convincente.



FÚTBOL CONTROL

Gracias a su web, EA Sports ha averiguado qué detalles de la anterior entrega no les gustaba a los usuarios y ha introducido unos cuantos cambios reseñables.

MENÚS

Ahora los menús están más estructurados y no es tan difícil perderse.



HABILIDADES

Ahora las habilidades se miden del 0 al 99. Mucho más fácil y lógico.

FUTBOLISTAS

Todos los fichajes están actualizados y las caras mejor representadas.





Es posible posicionar a los jugadores en cualquier parte del campo.



A la hora de crear el club, se te ofrece la posibilidad de diseñar un escudo.



De los patrocinadores sale gran parte del dinero para fichajes.

GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Pivotal Games • EDITOR: SCI • PRECIO: 44,95 € • PEGI: +16

CONFLICT: VIETNAM

Erase una compañía a su franquicia pegada. Pivotal Games **sacó conclusiones del fracaso** de *La gran evasión*, **de ahí que** rápidamente **hayan acudido a la saga** que los dio a conocer y les sigue dando de comer: *Conflict*. **Cambia Irak por Vietnam,** lo demás sigue igual.

Por J. Ripoll



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	128 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

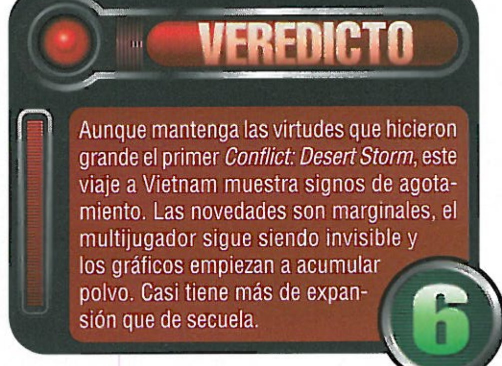
Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	X
Internet	X

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.conflict.com/conflictVietnam



VEREDICTO

Aunque mantenga las virtudes que hicieron grande el primer *Conflict: Desert Storm*, este viaje a Vietnam muestra signos de agotamiento. Las novedades son marginales, el multijugador sigue siendo invisible y los gráficos empiezan a acumular polvo. Casi tiene más de expansión que de secuela.

6

Este juego es como un croissant. No uno de esos artesanos que cada vez escasean más, sino de aquellos que tienes que mojar en café con leche para que no sepan a cartón. En este caso, el gran croissant artificial en el que se ha convertido la saga *Conflict* viene relleno de un chocolate que empieza a saber a rancio: la guerra de Vietnam, un conflicto muy recurrente en los últimos meses.

Una vez más, sólo puedes manejar a los estadounidenses. Los asiáticos continúan siendo tontos gritones que corren mucho y disparan mal, mientras que la jungla es de fantasía: ya puedes tirar mil granadas, que ningún árbol se incendia.

Dispara, no hables

Para los no iniciados en el universo *Conflict*, decir que éste es un juego de acción que combina la primera y tercera persona. En él se maneja a un escuadrón de cuatro soldados, cada uno de ellos con una especialidad (francotirador, médico, explosivos, armas pesadas) que puede ir mejorando mediante la adquisición de puntos de experiencia.

Las misiones vienen a ser las de siempre. Protege un campamento, asalta un poblado, limpia un camino o, simplemente, sobrevive. En esta ocasión, se ha intentado construir una historia que sirva para enlazar uno y otro objetivo. A ello contribuyen unos vídeos de excelente factura técnica aunque del todo faltos de virtudes narrativas: pobres diálogos y nula capacidad para transmitir emociones. Los personajes, sus frases y las situaciones no pasarían el nivel de exigencia de una película de Chuck Norris, así que prepárate para otra de esas ensaladas de tiros en que los comparsas que te rodean te son del todo indiferentes y casi nada tiene un cómo ni un por qué.



Una bandera estadounidense agujereada, la mejor metáfora del juego.



Tus compañeros de escuadra no apuntan todo lo bien que deberían.



Ir a sanar a los heridos es una de las principales tareas del doctor.



El cuerpo a cuerpo con el enemigo es sinónimo de muerte doble.

Los combates se desarrollan en su mayor parte en espacios exteriores que siguen llevando la linealidad por bandera. Las junglas son de un solo sendero y los pueblos no son más que una calle principal sin derivaciones, no sea que te pierdas. Por si acaso, Pivotal pone a tu servicio un anacrónico sistema de GPS que indica dónde está el punto de destino y por dónde se esconde el enemigo.

Estos últimos no serán muy listos, pero sí que están bastante locos. Prepárate para ataques suicidas, vietnamitas corriendo cargados con un ristre de granadas o vietnamitas que se hacen el muerto y te perforan la espalda cuando los dejas atrás. Ah, y ten en cuenta que ellos disponen siempre de munición infinita, mientras que tú deberás ir robando balas a los muertos que dejes por el camino.

Los combates se desarrollan en su mayor parte en espacios exteriores

Un viejo hogar

Buscando hacerle la competencia a *Shellshock Nam'67*, el juego incluye un inmenso campamento base lleno de personajes con los que hablar de todo y de nada. Algunos de estos vecinos son tus superiores y van a obligarte a pasar un calvario de nombre conocido: tutorial. En este caso, viene a ser un paseo por todo el campamento base en el que debes superar media docena de pruebas y visitar muchos barracones. Y todo a pie, que los vehículos (helicópteros o barcas) están reservados para las misiones posteriores.

LOS CUATRO FANTÁSTICOS

Éste es tu escuadrón, el puñado de tipos duros que manejas durante el juego.



FRANK WIER (RAGMAN)

Es el líder. Hábil con todo tipo de armas pero especialmente dotado para manejar rifles. Olvídate de emplear recortadas, ya que tardan demasiado en cargar.



BRUCE LESH (JUNIOR)

El rifle francotirador es posiblemente el arma peor implementada de cuantas hay en el juego. Bruce también cuenta con un buen repertorio de granadas.



WILL SHAFFER (HOSS)

El hombre al que nunca se le acaba la munición. Sus grandes ametralladoras van de fábula para sobrevivir a las peores emboscadas.



HAROLD KAHER (CHERRY)

Es el médico del grupo y se pasa las misiones de un lado a otro sanando al resto de miembros. Es muy importante que aumentes sus puntos de habilidad.

Una mala noticia es que la versión para PC no incluye uno de los grandes atractivos de las de consolas: la modalidad cooperativa para cuatro jugadores. A nosotros nos toca enfrentarnos en solitario a las 14 misiones de un juego rico en peajes consoleros: no puedes guardar la partida más que en puntos determinados, se hace necesario utilizar un pad, sobre todo para la asignación de órdenes, y los gráficos ponen a prueba nuestra paciencia.

Lejos de la personalidad visual de *Shellshock Nam'67*, de la visceralidad de *Battlefield* o el equilibrio de *Vietcong*, *Conflict Vietnam* funciona porque está modelado sobre una fórmula de garantía y cuenta con una banda sonora repleta de canciones antológicas (con *Paint it Black* al frente). Ya lo dijimos, se trata de un croissant artificial con relleno algo rancio. Para la próxima ocasión, no estaría de más que considerasen volver a los métodos artesanales.



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Infinite Interactive • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 29,95 € • **PEGI:** +12



WARLORDS BATTLECRY III

Por G. Masnou

Una de las sagas más aplaudidas y a la vez ignoradas de la historia del PC **regresa** con la intención de reverdecer viejos laureles. Pero **hace falta más que un buen currículo para sobrevivir** entre tanta oferta de estrategia en tiempo real.

En el año 2000 la primera entrega de *Warlords Battlecry* supuso todo un soplo de aire fresco en las empantanadas aguas del género de la estrategia en tiempo real. Este título fue capaz de introducir una serie de elementos originales que en cierto modo rompían con la mecánica de *Command & Conquer* y todos los clones que le siguieron.

El juego de Strategic Simulations combinaba la estrategia en tiempo real con elementos propios del rol e incluía ocho razas distintas entre las que elegir, recogida de recursos automática y (lo mejor del lote) héroes. Estos últimos eran unos soldados muy poderosos que, además de poder transportar todo tipo de objetos, convertir edificios, realizar hechizos y recibir el encargo de misiones secundarias, eran capaces de mejorar estadísticas y actitudes a medida que ganaban combates.

La maldita competencia

Cuatro largos años y un par de entregas después *Warlords Battlecry* regresa apostando por la misma fórmula y añadiendo al lote cinco nuevas razas, un nuevo sistema de desarrollo de héroes que permite aumentar las características de los mismos sin tener que esperar a que termine la misión, nuevas profesiones para los héroes (hasta un total de 28) y, al más puro estilo *Diablo II*, nuevos, raros y únicos artículos mágicos.

Este pobre bagaje, más digno de una expansión que de una secuela en toda regla quizás tendría cierto sentido si el discurso de *Warlords Battlecry* fuese único en el mercado, pero no lo es. En los últimos años han aparecido numerosos títulos que en mayor o menor medida recogen algunas de las ideas del juego de Infinite Interactive y las llevan un paso más allá, tanto en lo referente a concepto como a nivel tecnológico.

Los incondicionales de la saga puede que aún le encuentren gracia al asunto, pero lo más probable es que el resto de jugadores le dé la espalda para echarse en brazos de alternativas mucho más evolucionadas.



Resulta vital sanar a tus unidades durante la batalla.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 500 MHz	PIII 800 MHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

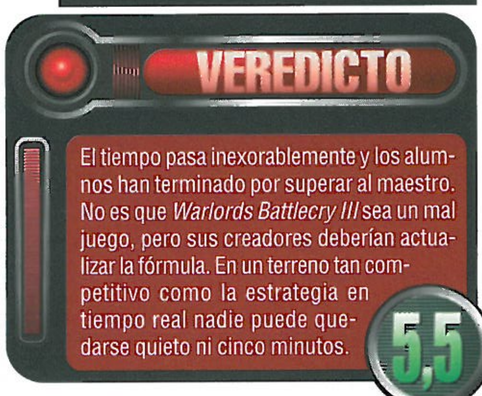
Multijugador

Un mismo PC	X
LAN	6
Internet	6

Idioma

Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web www.enlight.com/wbc3



VEREDICTO

El tiempo pasa inexorablemente y los alumnos han terminado por superar al maestro. No es que *Warlords Battlecry III* sea un mal juego, pero sus creadores deberían actualizar la fórmula. En un terreno tan competitivo como la estrategia en tiempo real nadie puede quedarse quieto ni cinco minutos.

5,5



Si tu héroe fallece, olvídate de completar la misión.

GÉNERO: Estrategia/Rol • **DESARROLLADOR:** Phenomic • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **PRECIO:** 29,99 € • **PEGI:** +12

SPELLFORCE
Breath of Winter

Spellforce fue una de las sorpresas de la pasada campaña. Nunca antes un juego **supo combinar** tan bien **la estrategia en tiempo real con el rol**. Tras su éxito, **llega una expansión que añade** más **contenido y corrige** los pequeños **vicios** del original.

Por J. J. Cid

No es Smeagol, aunque su tono de voz también nos lo recuerda.

Tenemos asumido que las expansiones sirven para arreglar todo aquello que en el juego original se dejó pendiente. Estos productos suelen incluir nuevas aventuras y ligeras mejoras técnicas. Pues bien, *Breath of Winter* cumple con lo dicho anteriormente y, además, se apunta al carro de las continuaciones en parajes helados. Se añaden nuevos monstruos, más mapas, nuevas unidades y se introducen pequeños cambios en la jugabilidad. En esta ocasión se pueden usar todos los recursos de las diferentes razas en tu provecho. Esto incluye a sus héroes, que pueden ser reclutados al mismo tiempo si eso es lo que deseas.

¿Me interesa?

Técnicamente *Breath of Winter* es casi idéntico al original. El motor gráfico Krass sigue mostrando buenas maneras, aunque a estas alturas se le puede reprochar su falta de detalle en los rostros de los personajes. Tampoco han mejorado el posicionamiento y el manejo de la cámara, que está muy limitada a un único enfoque y a unos determinados ángulos de inclinación.

Para el manejo de las batallas se ha seguido optando por el alabado sistema “clic y combate”. Un acierto que descarga al jugador de innecesarias pulsaciones de ratón. En cuanto a la ambientación sonora, sigue contando con temas corales de gran belleza que se adecuan perfectamente a la situación en partida.

La campaña cuenta con un hilo argumental interesante y es realmente extensa (cerca de 40 horas). Lo que sigue invariable es el exasperante nivel de dificultad de todo el juego. Desde los primeros niveles te encuentras con serias dificultades para avanzar, y no porque la IA sea nada del otro mundo, sino por la increíble celeridad con la que la máquina crea nuevas hordas de enemigos.

Lo mejor de esta expansión es, sin duda, la inclusión del denominado modo de juego libre, gracias al cual puedes jugar partidas rápidas (se pueden jugar en orden con un mismo avatar) en modo individual o cooperativo.



FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Multijugador	
Un mismo PC	X
LAN	8
Internet	8

Idioma	
Textos de pantalla	Español
Voces	Español

Web http://spellforce.jowood.com

VEREDICTO

Breath of Winter es un perfecto complemento para *The Order of Dawn*. Suple todas sus carencias y mejora sensiblemente elementos de su jugabilidad. La campaña para un único jugador que se incluye es lo suficientemente extensa e interesante como para justificar por sí sola esta expansión.

7,5



Los criaderos de enemigos producen bichos a velocidades de vértigo.



Los combates masivos siguen siendo la tónica habitual durante el juego.



ACCIÓN

Por J. Ripoll



Solos no

Dicen que los que jugamos a videojuegos nos acabamos volviendo gente introvertida, sin amigos. Vamos, que sólo salimos de la habitación para ir a abrir al de las pizzas. ¿Tendrán razón? Lo cierto es que algunos juegos no fomentan mucho la sociabilidad. El mes pasado, estaba en casa esperando a que el mensajero llegase con mi reluciente *Doom 3*. A mi lado, un colega que si no se había tatuado id en el hombro era por su alergia a las agujas. Llegó el paquete, instalamos el juego y empezaron los problemas. Juega tú, le dije. Vale, hasta que me maten, respondió entusiasmado. Al quinto zombi, yo ocupaba su sitio. A los dos siguientes, me volvió a reemplazar y así estábamos, jugando al "ponte tú, me pongo yo" hasta que nos dimos cuenta de que así nos estábamos aburriendo los dos. ¿Conclusión? Probamos el multijugador. Uno contra otro, ordenadores en red, auriculares a punto. Decepción. Eso no era lo que queríamos, nosotros queríamos matar monstruos, no a nosotros mismos.

Muchos juegos recientes en primera persona renuncian al modo multijugador cooperativo

Cuando despedía a mi colega, lamenté el tremendo error de cálculo de *Doom 3* y otros juegos recientes en primera persona (*Far Cry, Halo, Stalker*) que renuncian a la modalidad de juego on line más atractiva y asequible de cuantas se han creado. Puede que se necesite mucho ancho de banda, que se deba rediseñar la IA de los enemigos y eliminar algunas secuencias de vídeo, pero ¿acaso no es ésa una inversión menor que la de crear mapas multijugador que nadie visita? Todos aquellos que no saben qué camino tomar para sorprender al jugador deberían prestar más atención a la modalidad cooperativa. Somos muchos los que sabemos que el universo no siempre se puede salvar sin compañía. ■

jripoll@immpress.es

ESTRATEGIA

Por J. Font

Marujeo y montañas rusas

La complejidad y las fórmulas de juego más clásicas no siempre son sinónimo de éxito en el mundo de la estrategia virtual. Prueba de ello es el estupendo rédito comercial que han sabido sacarle a la sencillez unos cuantos juegos que se alejan de planteamientos bélicos. *Los Sims* es el paradigma de lo bien que puede funcionar una idea sencilla y brillante. Antes de dar con la fórmula de la suprema y adictiva simplicidad, Maxis ya había publicado simuladores de todo tipo (*SimSafari, SimLife, SimFarm, SimAnt*, etc.) con éxito diverso. En los últimos años se ha dedicado a explotar el filón de su variante virtual de *Gran Hermano*, del que ahora llega la segunda parte.

Maxis no es la única compañía que ha apostado por este tipo de productos. El *Zoo Tycoon* de Microsoft, que tendrá una secuela en breve, también ha encontrado un buen número de seguidores. Y lo mismo sucede con la saga *RollerCoaster Tycoon*, a punto de estrenar su tercera parte. No puede presumir de originalidad, pero sí de capacidad para conectar con jugadores eventuales. La primera entrega vio la luz en 1999 junto al *Theme Park* de Bullfrog y obtuvo bastante éxito. De todas formas, la llegada dos años después de *Theme Park Inc*, que ya apostaba por las 3D, hizo que declinara un tanto su estrella.

Algunos juegos de gestión han conseguido un éxito reseñable sin necesidad de apabullantes gráficos

Hasta ahora, estos títulos han conseguido un éxito reseñable sin necesidad de apabullantes gráficos. Lo mejor es que son flexibles y se adaptan a las necesidades de cada usuario: de ti depende que sean fáciles o difíciles, puedes profundizar cuanto quieras o chapotear felizmente junto a la orilla. Las nuevas entregas de *Zoo Tycoon* y *RollerCoaster Tycoon* quieren añadir a tan destacadas virtudes un generoso plus de excelencia tecnológica, pero está claro que su popularidad dependerá de lo de siempre: de la facilidad con que desarrollan un concepto sencillo y con posibilidades de gustar a todo el mundo. ■

j.font@immpress.es



AVENTURAS

Por G. Masnou

El otro final

De todas las ocurrencias de los desarrolladores para dar algo más de cuerda y aliciente a sus juegos, pocas han sido tan desafortunadas como los finales alternativos. Un problema casi inevitable de las aventuras gráficas es que son poco rejugables. Por muy hilarantes que sean los diálogos, por muy inteligentes que sean los puzzles, por muy espectaculares que sean los escenarios o por muy atractivos que sean los personajes, el conjunto pierde casi todo su interés una vez jugado por vez primera. En todo caso, puedes plantearte jugarla de nuevo cuando han pasado unos años y te corroe la nostalgia por los buenos ratos que pasaste con ella.

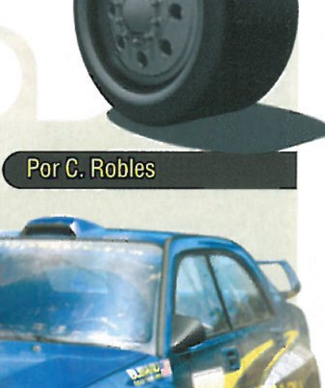
Un problema casi inevitable de las aventuras gráficas es que son poco rejugables

La introducción de finales alternativos no es más que un aliciente muy menor para empezar de nuevo y volver a pasar por las mismas situaciones. Que juegos como *The Pandora Detective*, *Blade Runner* o el reciente *Shadow of Memories* incluyan cinco o más finales no pasa de anécdota. Primero, porque en muchas ocasiones el jugador ni siquiera sabe que estos finales distintos existen. Y segundo, porque ir a parar a un desenlace o a otro depende por lo general de factores del todo aleatorios (torcer a la derecha y no a la izquierda, responder "sí" en vez de "no"). No son premios o castigos a la manera en que juegas, sino simples caprichos del azar.

Sólo faltaría (esperemos que no) que estos finales alternativos sirviesen de pretexto para vender las modernas aventuras gráficas a un precio incluso superior al actual. No sería la primera vez que una excusa peregrina justifica sablazos todavía más profundos. En fin, mejor no les demos ideas. ■



gmasnou@immpress.es



CARRERAS

Por C. Robles

Darwin no tenía PC

Según Darwin, la evolución de las especies es puramente lineal: se va de X a Y pasando por una serie de fases intermedias, pero siempre se va a mejor. ¿Sucede lo mismo con los juegos? Seguramente, si Darwin hubiese sido jugón, nunca habría pensado nada parecido. Entre el primer *V-Rally* y el tercero, está claro que no hay evolución alguna.

¿Y si la realidad es producto de un sinfín de casualidades y circunstancias imposibles de descifrar o calcular en tiempo real, como decía Einstein? Eso explicaría el éxito de *NFS: Underground*, que no deja de ser un *arcade* de carreras y, aun así, ha convencido a todo el mundo. En tal caso, la creatividad videojueguil sería infinita.

Pero también hay quienes, como Da Vinci, pensaban que a partir de una realidad X se puede avanzar o incluso retroceder de muchas formas y en muchas direcciones, sin asomo de linealidad. O sea, que siempre quedará un infinito entero por descubrir en lo aún no creado. Quizá eso explique la perseverancia tanto de lo clásico (*Flat Out*) como de lo novedoso (*Trackmania*).

Apenas importa si la originalidad está en las ideas puras o en el uso creativo que se hace de ellas

¿O no hay nada nuevo? ¿Todo es reciclado? ¿Nada tiene sentido? Demasiado nihilista. Mejor evitaremos a Nietzsche, o acabaremos pensando que *Richard Burns Rally* es un *CMR* con otro nombre. Yo creo que la realidad evoluciona en forma de muelle, como la obra de Shakespeare: ni una sola idea era del todo suya, pero todas son recreadas y expresadas por él de la mejor manera posible. Si la originalidad está en las ideas puras o en lo que se hace con ellas, apenas importa. El caso es que, por más que se vuelvan a reciclar géneros, ideas o títulos, las cosas siguen girando y avanzando siempre hacia delante. Sólo tienes que echar un vistazo a *Juiced*, capaz de explotar como nadie montones de ideas ajenas. Bravo por la evolución. O el centrifugado creativo. ■

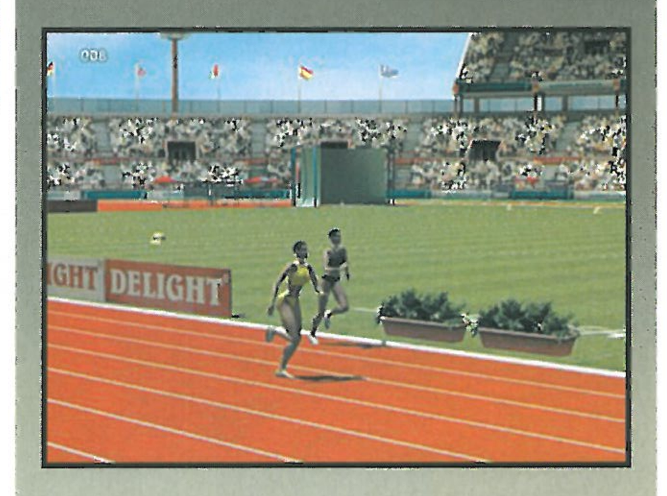
c.robles@immpress.es



DEPORTES



Por D. Valverde



PC sin medallas

Aún con las mejores imágenes de los Juegos de Atenas 2004 tintineando en la retina, muchos somos los que nos preguntamos por qué no ha llegado hasta nuestros PC un juego decente basado en este histórico evento. Ya sé que las comparaciones suelen ser odiosas, pero la cruda realidad es que en la PS2 han disfrutado de su *Athens 2004* de la mano de Sony mientras nosotros nos conformábamos con el mediocre *Summer Games 2004* de Surfside Games, un juego serie Z sin más argumento que aprovechar el tirón olímpico. No es que el título de Sony raye a un nivel excepcional, pero sí ha sido más que suficiente para calmar el hambre de Atenas de muchos deportistas virtuales.

Seguro que muchos peceros se han visto obligados a instalar en sus discos duros el desafortunado Sydney 2000

Ante este desalentador panorama, seguro que muchos peceros se han visto obligados a instalar en sus discos duros el más que desafortunado *Sydney 2000*, desarrollado por Attention to Detail (también creadores del infumable *Salt Lake 2002*), un título que recibió muy malas críticas. O sea, que de "atención al detalle" (como reza el nombre de la compañía), nada de nada o más bien poco. Muy atrás quedan memorables títulos para PC como los de Acolade (*The Games: Summer Challenge*) o Epyx (*World Games* y *Summer Games*), pequeñas joyas atemporales que siguen revalorizándose olimpiada tras olimpiada.

En resumen, que tendremos que esperar cuatro años más para ver si alguien se anima a lanzar al mercado un buen título de JJ.OO. para PC. Mientras tanto, trata de reprimir tus ímpetus olímpicos, esos que te "obligan" a utilizar la escoba de tu madre como jabalina y la charca de la plaza como piscina olímpica. ■

d.valverde@immpress.es

ROL



Por J. J. Cid

Crisis escéptica

En los últimos días, los aficionados al rol nos hemos llevado dos gratas noticias. Dos de los juegos que mejores ratos nos han hecho pasar van a contar en un futuro próximo con sendas continuaciones. El desarrollo de *Neverwinter Nights 2* ya ha sido anunciado, y en una nota del tablón de anuncios de la página oficial de Atari aparece *Baldur's Gate 3* como uno de los títulos del futuro catálogo de la compañía.

Poco se sabe de ambos juegos, pero algo sí puede adelantarse: BioWare no se hará cargo del desarrollo de ninguno de los dos. *Neverwinter Nights 2* será desarrollado por Obsidian Entertainment, mientras que aún se está buscando estudio para la continuación de la saga *Baldur's Gate*.

Tal y como terminó Throne of Bhaal, una continuación de Baldur's Gate no tiene mucho sentido

Un torrente de escepticismo me empaña esta buena nueva. Reflexiono y me doy cuenta de que estos dos juegos han dejado un sabor de boca magnífico. *NW* y *BG* terminaban con sendas expansiones excepcionales que dejaban perfectamente atadas las historias principales. Entonces ¿qué razón existe para continuar un juego con un argumento finiquitado?

Algo no acaba de convencerme de todo esto. Tal y como terminó *Throne of Bhaal*, una continuación de *Baldur's Gate* no tiene mucho sentido. Al mismo tiempo, la gente de Obsidian habla exclusivamente de las excelencias gráficas del nuevo *NW2*, manteniendo un sospechoso silencio sobre trama y diseño del juego.

No sé, quizá me equivoque y todo se deba a una crisis de escepticismo agudo que atravieso últimamente, pero esto me huele a movimiento de mercado más que a ganas de sacar a flote una idea brillante. A decisión empresarial cuyo objetivo es aprovecharse de un título conocido y consagrado. Quién sabe, tal vez esté equivocado... O no. ■



jjcid@immpress.es

SIMULACIÓN



Por M. A. González "Gadget"



La historia se repite

Tras el comunicado que a principios de agosto nos anunciaba la cancelación del proyecto *Knights over Europe*, una simulación realista sobre la Primera Guerra Mundial, recientemente recibimos otro para informarnos que Ubisoft se desentiende del proyecto *LOMAC*, el heredero a la corona de las simulaciones de reactores.

En ambos casos, se trataba de ambiciosas simulaciones en cuanto a realismo y atractivo se refiere. En ambos casos, los desarrolladores trabajaban en el tipo de producto que los aficionados reclaman incesantemente desde hace ya tanto. Y en ambos casos, los proyectos estaban financiados por poderosas empresas productoras, que finalmente han optado por el beneficio fácil en perjuicio de la calidad merecida por sus clientes. Y es que, aunque las casas productoras todavía parecen no aceptarlo, una simulación es mucho más compleja que un simple videojuego y su desarrollo requiere más tiempo y recursos. Sin embargo, el mercado es todavía limitado y los beneficios escasos, comparados con otros géneros. Así, actualmente el número de nuevos proyectos que darán origen a simulaciones realistas partiendo desde cero es casi inexistente.

Los aficionados no podemos negar por más tiempo que el género está en crisis y amenazado de extinción

Los aficionados no podemos negar por más tiempo que el género está en crisis y amenazado de extinción en la forma que lo conocemos actualmente. Si queremos que nuestro hobby subsista como una forma alternativa de vuelo, como lo es el aeromodelismo, no tenemos otra salida que organizarnos. Colabora con los aeroclubes y federaciones de deportes aéreos. Tu participación es ahora más necesaria que nunca. ■

magonzalez@immpress.es

ON LINE



Por S. Sánchez

¿Plug & Play?

La otra noche recibí el mensaje de un amigo al que le apetecía echar una partidita on line. Repasamos nuestra lista de juegos comunes para ver cuál podía ser el más adecuado. Empezamos con los clásicos de la estrategia en tiempo real y nos encontramos los primeros problemas al introducir nuestras direcciones IP. Este sistema de conexión para las partidas multijugador se ha mantenido como un estándar para prácticamente todos los juegos. Sobre el papel, no debería presentar problemas, pero la infinidad de configuraciones posibles de los equipos informáticos hace que conseguir que dos ordenadores se encuentren vía Internet para jugar unas partidas on line sea algo mucho más complicado de lo que parece.

Conseguir que dos ordenadores se encuentren vía Internet es mucho más complicado de lo que parece

Fueron varios los juegos que nos plantearon problemas de este tipo, así que al final desistimos. Y fue entonces cuando me di cuenta de la ventaja que ofrecen las plataformas de juego on line unificado que ofrecen las nuevas consolas, como puede ser el servicio XboX Live, que recientemente he tenido ocasión de probar. Este sistema se adapta a la perfección a la filosofía consolera: conectar y listo, ya tienes con quien jugar. Cierto es que algunas compañías han tratado de crear portales para unir a los jugadores de PC, pero ninguno se ha convertido en un auténtico centro neurálgico de referencia. Si no se produce alguna novedad tecnológica que facilite el juego on line para PC, seguro que cada vez será mayor el número de jugadores que se dejará tentar por la facilidad de acceso que ofrecen las consolas. ■



s.sanchez@immpress.es

Menos mal que no te compraste aquel espantoso **bañador** a rayas y aquellas ridículas gafas de sol. Ahora **todo ese atrezo veraniego se estaría apolillando** en el desván y, con que que te ahorraste, **puedes comprar algo de combustible** para el disco duro.

PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO + XIII


FICHA

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 19,95 €

Un lote con mucha aventura a cuestas. Hace cosa de un año, Ubisoft editó este par de juegos, dos aventuras "activas" con sus combates, sus fases de exploración y enigmas lógicos y sus gráficos puestos al día. La diferencia entre ellos es que, pese a su combinación de elementos de géneros dispares, *Las arenas del tiempo* no deja de ser una aventura mientras que *XIII* se escora más hacia la acción, aunque acción refinada e inteligente. Los dos son buenos juegos, aunque *Prince of Persia* se acerca a lo excepcional. Ahora que aterriza una nueva entrega de las aventuras del héroe de la cimitarra, ¿qué puede ser más oportuno que darle un repaso a la anterior?

ANALIZADOS EN GL 35 (DICIEMBRE 2003) Y GL 34 (NOVIEMBRE 2003) 9



COMBAT MISSION ANTHOLOGY



Las tres entregas de la saga *Combat Mission* reunidas en un lote imprescindible para los estrategas más avezados. Se trata de juegos complejos y muy profundos que siguen el sistema de turnos, así que no esperes concesiones a la galería. El primero recrea míticos enfrentamientos que tuvieron lugar entre 1944 y 1945 en el frente occidental, entre los que no faltan varios escenarios de Normandía o Las Ardenas; el segundo se centra en el frente del Este, y el tercero te traslada al norte de África, Creta, Sicilia y la península italiana.

ANALIZADOS EN GL 18 (MAYO 2002), GL 24 (DICIEMBRE 2002) Y GL 37 (FEBRERO 2004) 9


FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Zeta Games
PRECIO: 29,95 €

IMPERIVM II LA CONQUISTA DE HISPANIA


FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Haemimont Games
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 9,95 €



Una magnífica secuela que suma interesantes cambios a las muy buenas maneras del original. Esta vez dispones de mayor control de los ejércitos, sobre todo en detalles de microgestión. Eso mejora notablemente la jugabilidad, aunque siga faltando algo de riqueza de opciones. En cuanto al nuevo entorno, repasar un capítulo poco conocido de la historia de España y enfrentarte a iberos, cartagineses y demás fauna autóctona tiene su qué.

ANALIZADO EN GL 36 (ENERO 2004) 8

BATTLEFIELD 1942: THE WWII ANTHOLOGY


FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Illusions
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 47,95 €

El sueño de todos los amantes de la acción bélica con una buena conexión a Internet. Todo tipo de vehículos a manejar en geniales reproducciones de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial. Este lote incluye el juego original, que cuenta con 16 escenarios, y sus dos expansiones. La principal aportación de *Road to Rome* son seis nuevos escenarios y dos nuevos ejércitos, el italiano y el francés. Por su parte, *Secret Weapons of WWII* añade más niveles, armas y, sobre todo, 16 nuevos vehículos.

ANALIZADOS EN GL 22 (OCTUBRE 2002), GL 26 (FEBRERO 2003) Y GL 32 (SEPTIEMBRE 2003)



TOM CLANCY'S SPINTER CELL



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Ubisoft
EDITOR: Ubisoft
PRECIO: 9,95 €

Otro que teníamos unas ganas locas de pillar tirado de precio. Pues sí, por fin se puso a tiro, y por una cantidad de dinero que va a ponerte muy difícil prescindir de él. Por si faltasen alicientes, el juego de acción sigilosa que supuso un nuevo amanecer para el género incluye en esta versión tres misiones como tres soles que no aparecían en el original. Tres buenas razones para sintonizar el dial de Ubisoft.

ANALIZADO EN GL 27 (MARZO 2003) 9

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND





FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: EA Black Box
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 19,95 €

Pues sí, éste es el juego que inauguró la moda del tuning virtual, ese que tanto molesta a algunos puristas de las cuatro ruedas. En su día nos encantó, y aún hoy le echamos un tiento a su amplia oferta de carreras nocturnas y clandestinas, con coches cuyo aspecto podemos modificar a voluntad y susceptibles de múltiples variaciones mecánicas. Como experiencia al volante, nos sigue pareciendo intensa, excitante y vertiginosa.

ANALIZADO EN GL 35 (DICIEMBRE 2003) 9

AGE OF MYTHOLOGY GOLD

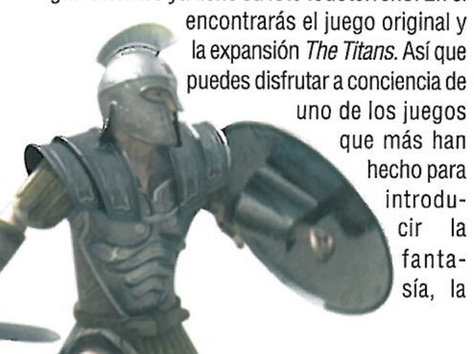


FICHA

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Ensemble
EDITOR: Microsoft
PRECIO: 49,99 €



Uno de los más ambiciosos juegos de estrategia recientes ya tiene su lote todoterreno. En él encontrarás el juego original y la expansión *The Titans*. Así que puedes disfrutar a conciencia de uno de los juegos que más han hecho para introducir la fantasía, la magia y hasta el sentido del humor en el panorama de la estrategia en tiempo real. El juego tal y como se editó en su día nos llevaba a la Edad Antigua, con sus héroes y dioses, y la expansión nos sumergía en la no menos fantasiosa isla de la Atlántida.



ANALIZADOS EN GL 24 (DICIEMBRE 2002) Y GL 34 (NOVIEMBRE 2003) 8,5

XIII 7,5

Género: Acción · Precio: 9,95 €
Acción con apuntes de aventura y estética de dibujo animado. Una propuesta curiosa.
ANALIZADO EN GL 34 (NOVIEMBRE 2003)

PATRICIAN III 7,5

Género: Estrategia · Precio: 9,95 €
Una forma divertida y relajada de familiarizarte con las leyes de la oferta y la demanda.
ANALIZADO EN GL 35 (DICIEMBRE 2003)

APACHE VS. HAVOC 8

Género: Simulación · Precio: 9,95 €
Un juego de helicópteros algo antiguo pero de combate dinámico, asequible y… barato.
AÑO DE LANZAMIENTO: 2000

STRATEGIC COMMAND 7

Género: Estrategia · Precio: 19,95 €
Los hexágonos vuelven a estar de actualidad gracias a este juego de estrategia al viejo estilo duro de pelar.
ANALIZADO EN GL 37 (FEBRERO 2004)

ENIGMA: RISING TIDE 7

Género: Simulación ·Precio: 19,95 €
Un interesante simulador de submarinos ambientado en una historia alternativa.
ANALIZADO EN GL 32 (SEPTIEMBRE 2003)

PACK TOLKIEN 6,5

Género: Varios · Precio: 39,99 €
La guerra del Anillo, La Comunidad del Anillo y *El Hobbit*. Estrategia, aventuras y plataformas con mucha Tierra Media en sus entrañas
ANALIZADOS EN GL 23 (NOVIEMBRE 2002) Y GL 35 (DICIEMBRE 2003

UFO: AFTERMATH 6,5

Género: estrategia · Precio: 9,95 €
Un título con sus limitaciones, pero tan atractivo como cualquier otro de la saga *X-Com*.
ANALIZADO EN GL 34 (NOVIEMBRE 2003)

PIRATAS DEL CARIBE 6,5

Género: Aventuras/rol · Precio: 19,95 €
Gráficos de buen nivel y adictivos combates navales para un juego de corsarios aventureros.
ANALIZADO EN GL 32 (SEPTIEMBRE 2003)

KOREA: FORGOTTEN CONFLICT 5

Género: Estrategia · Precio: 9,95 €
La guerra de Corea, rescatada del olvido en este un tanto mediocre juego de estrategia bélica.
ANALIZADO EN GL 34 (NOVIEMBRE 2003)

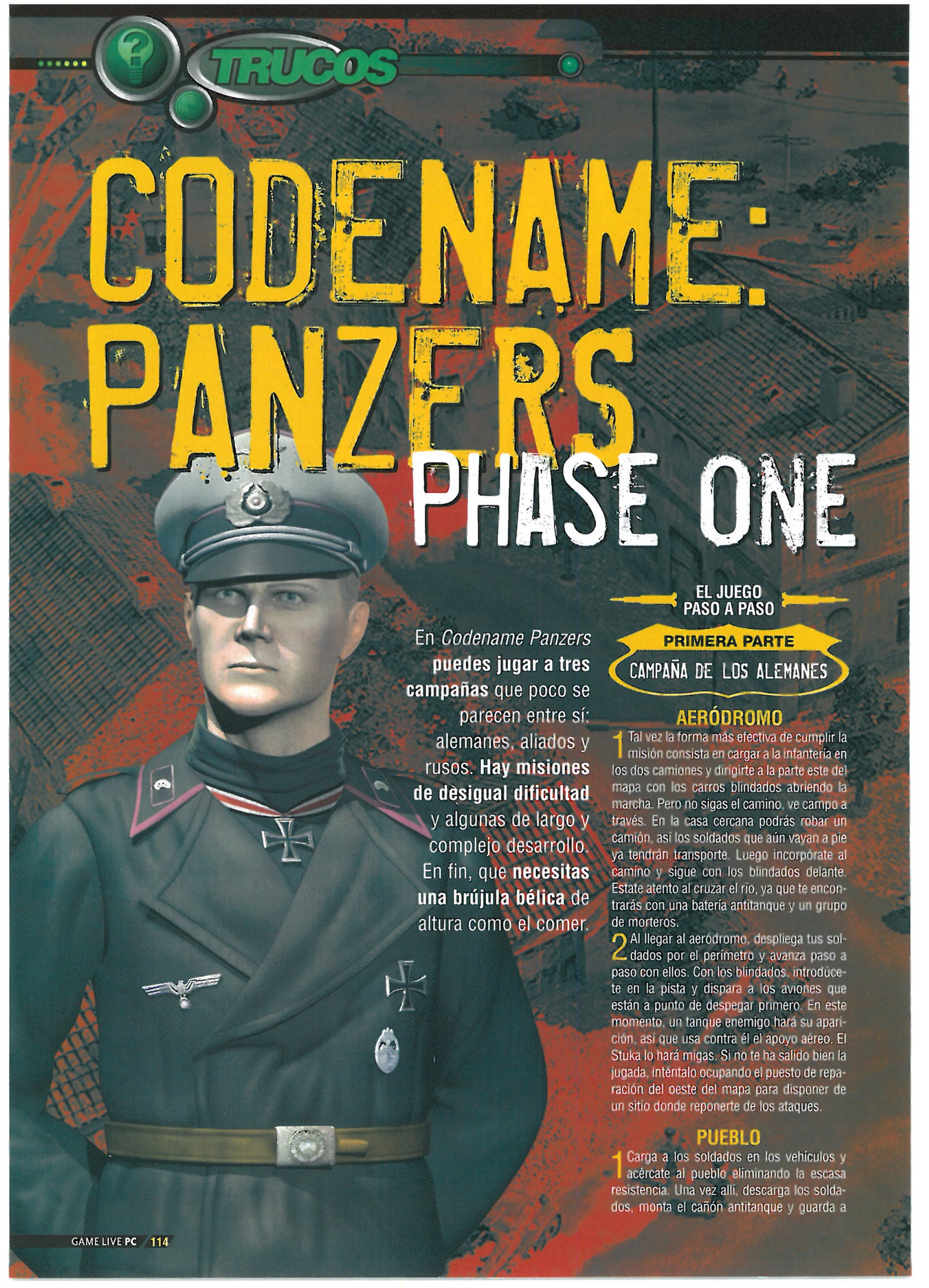
ECHELON 2: WIND WARRIORS 5

Género: Simulación · Precio: 19,95 €
Un buen juego de naves, aunque con muy pocas novedades respecto a la primera entrega de la serie.
ANALIZADO EN GL 32 (SEPTIEMBRE 2003)

THE ENTENTE: PRIMERA GUERRA MUNDIAL 5

Género: Simulación · Precio: 9,95 €
Un título que apabulla por la gran cantidad de unidades que verás en combate a la vez.
ANALIZADO EN GL 35 (DICIEMBRE 2003)





CODENAME: PANZERS PHASE ONE

En *Codename Panzers* **puedes jugar a tres campañas** que poco se parecen entre sí: alemanes, aliados y rusos. **Hay misiones de desigual dificultad** y algunas de largo y complejo desarrollo. En fin, que **necesitas una brújula bélica** de altura como el comer.

EL JUEGO PASO A PASO

PRIMERA PARTE

CAMPAÑA DE LOS ALEMANES

AERÓDROMO

1 Tal vez la forma más efectiva de cumplir la misión consista en cargar a la infantería en los dos camiones y dirigirte a la parte este del mapa con los carros blindados abriendo la marcha. Pero no sigas el camino, ve campo a través. En la casa cercana podrás robar un camión, así los soldados que aún vayan a pie ya tendrán transporte. Luego incorpórate al camino y sigue con los blindados delante. Estate atento al cruzar el río, ya que te encontrarás con una batería antitanque y un grupo de morteros.

2 Al llegar al aeródromo, despliega tus soldados por el perímetro y avanza paso a paso con ellos. Con los blindados, introdúcete en la pista y dispara a los aviones que están a punto de despegar primero. En este momento, un tanque enemigo hará su aparición, así que usa contra él el apoyo aéreo. El Stuka lo hará migas. Si no te ha salido bien la jugada, inténtalo ocupando el puesto de reparación del oeste del mapa para disponer de un sitio donde reponerte de los ataques.

PUEBLO

1 Carga a los soldados en los vehículos y acércate al pueblo eliminando la escasa resistencia. Una vez allí, descarga los soldados, monta el cañón antitanque y guarda a



buen recaudo el camión de municiones y el de reparación. Es aconsejable situar el cañón antitanque en la calle que va hacia la estación y mantener los tanques por detrás. Despliega los soldados en las casas colindantes y, así dispuestas las unidades, avanza poco a poco. Usa el apoyo aéreo sólo si aparece un blindado pesado.

2 Cuando sea necesario, adopta una posición defensiva, así podrás usar médicos y camiones de reabastecimiento para lamerte las heridas. Un buen sitio desde donde se controlan los alrededores es el campanario, pero para hacerte con él, deberás enseñar las garras. Una vez ocupado el pueblo, ve al lago del noroeste del mapa con un camión con tropas y un par de carros de combate y rescata al piloto caído utilizando la lancha de los soldados. Luego ve a la estación, coloca los soldados entre los árboles y el cañón en el lado oeste e irrumpe en las vías con todos los blindados a la vez. No dejes que los carros de combate enemigos te destruyan ninguna unidad. Si recibes fuego de mortero o de obús antitanque en cualquier momento, coge us blindados y haz una incursión relámpago para acabar con el origen de los disparos.

EL CERCO DE VARSOVIA

1 En este mapa, predominan los combates callejeros. Pero no te engañes: necesitarás cuantos más carros de combate mejor. Eso sí, reserva algo de infantería para los trabajos sucios o para robar los cañones antitanque que captures. Ve calle por calle, despacio. En primer lugar, dirígete a la zona noroeste del mapa. Allí verás una casa en la que podrás hacerte con la llave del sótano donde se esconde el oficial polaco a capturar.

2 Luego ve a la zona noreste. Parece fácil, pero hay barricadas que te obligarán a pasar por la plaza de la catedral. Una vez allí, usa todo el apoyo aéreo que puedas, ya que el lugar está infestado de cañones anticarro y de blindados. Superado esto, limpia la zona de alrededor del cuartel general y entra en el edificio con la infantería para detener al oficial. Si en una de las múltiples refriegas callejeras pierdes los camiones de munición y de reparación, puede hacerte con el avituallamiento de campaña de al lado de la catedral.

OPERACIÓN GOLPE DE HOZ

1 Avanza hacia el norte pero cubre los flancos, ya que del oeste llegan un par de carros de combate enemigos por un camino adyacente. Sigue hasta el cruce de caminos, elimina las baterías anticarro y sigue hacia el este, pero campo a través, por la montaña norte. Asoma tus blindados y tu artillería por la colina cercana a los búnkeres. Son duros de pelar, puede que necesites alguna retirada táctica.

2 Después, baja de nuevo al camino y prosigue hacia el este. Al llegar a la curva que lleva al norte, ve campo a través a toda prisa hacia el sur rodeando la montaña. Así, aparecerás al lado del cuerpo de ingenieros y podrás interponerte entre ellos y sus atacantes. Superada la resistencia, los camiones de los ingenieros empezarán a moverse por el camino y sólo se detendrán si hay combates. Escóltalos hasta su destino. Lleva tus blindados un poco por delante de los camiones y la infantería con ellos por si acaso.

3 Puede que necesites apoyo aéreo en este punto, ya que te encontrarás con un carro de combate tras otro. Cuando contactes con Rommel y le lleves a salvo el cuerpo de ingenieros, se te asignará el objetivo de cruzar el río y destruir la artillería enemiga. Cruza con tus tropas el puente de pasarela, pero deja un grupo de soldados en el otro lado para tomar el control de los pelotones que van a pasar el río en bote. Elimina la resistencia que vayas encontrando y reagrupa tus fuerzas. Dirígete primero al grupo de artillería del noreste, que podrás liquidar con relativa facilidad. Roba un par de camiones, acércate a toda prisa a las otras unidades de artillería y haz saltar tus tropas encima de los cañones. También puedes llevarte alguna batería capturada para hacer el trabajo a distancia.



OPERACIÓN MATILDAS

1 Haz acopio de tantos blindados como puedas para esta misión: los necesitarás. Dirígete al oeste y elimina toda la resistencia que encuentres a tu paso. Cuando limpies de enemigos la granja, el convoy empezará a circular por la carretera. A partir de aquí, tendrás que estar en todas partes, ya que dicho convoy será atacado por varios puntos.

2 Para hacer más llevadera tu tarea, el astuto Rommel te proporcionará tres cañones de 88 mm. Si los colocas bien juntos, de forma que puedan incluso protegerse entre sí, puedes tener toda una zona cubierta. En algún momento, tocará correr para cubrir brechas, pero con tus nuevos Panzer III apenas deberías tener problemas. Por si acaso, ten el camión de reparaciones a mano; los Matildas no perdonan. Cuando el convoy termine de pasar, pasa a la ofensiva y dirígete al molino del noreste para acabar con el resto de tropas británicas. Allí procura eliminar primero las piezas de artillería y luego los Matilda. Los camiones y las unidades de transporte de personal serán pan comido.

OPERACIÓN MERCURIO INVASIÓN DE CRETA

1 Esta fase es una acción de comandos, así que deberás avanzar con el máximo cuidado. Lo ideal es hacerlo en grupo y arrastrándose siempre por el suelo. Te serán muy útiles los francotiradores y los morteros; cuida de ellos. Empieza dirigiéndote al sudeste. Se te unen tu hermano y un par de pelotones. Sube por el camino que conduce a la estación de radar destacando por delante a los francotiradores para eliminar centinelas.



2 En la cúspide de la colina hay algunas fuerzas enemigas, mejor usa el mortero. Luego lleva sólo un pelotón a la estación de radar. No te acerques a los tubos apilados a un lado, hay trampas bomba. Luego elimina la artillería antiaérea con los morteros. Empieza por la del noreste y ve eliminando el resto en el sentido de las agujas del reloj alrededor del aeródromo. No penetres en él, ya que hay gran cantidad de tropas y algunos carros de combate. Tampoco te acerques a las casas, son objetivos no necesarios y hay tropas enemigas.

3 En el proceso, aparecen un par de camiones enemigos, pero puedes neutralizarlos con el fuego concentrado de tus tropas. Presta especial atención a la zona oeste del aeródromo, ya que sólo puedes pasar por un cuello de botella estrecho al lado del mismo y recibirás tanto fuego de mortero como de los francotiradores de las torres de vigía. Realiza un par o tres de acciones de ataque y retirada para anular la resistencia en la zona. Eliminada la resistencia, dispondrás de apoyo aéreo y de paracaidistas para tomar el aeródromo. Si quieres hacerlo con seguridad, primero deja caer paracaidistas al extremo opuesto del campo, luego ve acercándote desde este y oeste simultáneamente mientras vas pidiendo apoyo aéreo al tropezarte con blindados.



INVASIÓN DE LA UNIÓN SOVIÉTICA

1 Deshazte de los viejos Panzer sustituyéndolos por los modelos más poderosos. No olvides un par de unidades de artillería autopropulsada. Ve hacia el norte del mapa, pero recuerda que debes tomar un puente por el camino. Allí encontrarás una bolsa de resistencia. Sigue adelante, toma una base de avituallamiento e irrumpe con toda tu fuerza en el depósito de combustible. Luego toma tus blindados y dirígete al castillo. Por el camino puedes robar uno o dos blindados soviéticos.

2 En el primer puente que hay en dirección al castillo hay mucha resistencia, tanto antes como después de cruzarlo, en especial en el margen derecho del camino. Ten cuidado con la artillería anticarro y los obuses. Si conviene, retírate a reparar tus carros de combate. Cuando llegues al castillo, penetra en él con un par o tres de unidades de infantería. Hazlo con cuidado; puede haber resistencia en el patio interior.



LOS T-34

1 Dirígete directamente a la zona norte del mapa evitando los campos negros, ya que están minados. Pon a buen recaudo las tripulaciones que lleves contigo, las necesitarás para robar el T-34. Te encontrarás con artillería, obuses y cohetes Katiuska a cada paso, así que manda algunos aviones de reconocimiento por la zona, avanza con seguridad y peina los bosques, que es donde se esconden. Usa el apoyo aéreo sólo si te ves apurado.

2 Al llegar al pueblo, rodéalo limpiando las bolsas de resistencia. Cuando estés a un par de manzanas del T-34, envía a la dotación del tanque protegida por soldados y resguardada por los médicos. Una vez robado el T-34, éste proseguirá su camino hacia la parte sur del mapa, pero se estropeará a medio camino. Asigna gran parte de tus blindados a la protección del carro de combate ruso mientras mandas tres unidades a por el camión de reparaciones enemigo, que se encuentra en el camino de entrada al pueblo por el este.

3 Cuando te hagas con el camión tras un breve combate, puedes usarlo para reparar los blindados que hayas empleado para capturarlo. Así que ya los sabes, tu camión de reparaciones debes dejarlo con el T-34 y la escolta que le asignes. Esto es importante, ya que en este punto recibirás los ataques más feroces, principalmente con infantería preparada para atacar blindados. Si alguna de tus unidades resulta dañada en el empeño, retírala de inmediato a segunda línea de combate para repararlo in situ, ya que los rusos podrían acabar con ella rápidamente gracias a la concentración de lanzallamas y obuses. Una vez reagrupadas tus unidades y reparado el T-34, síguelo hasta la vía, para lo cual también deberás luchar.

VACACIONES MERECIDAS

1 Esta misión no es muy complicada en sí misma dado que es muy lineal. Lo único que debes hacer es no exponer inútilmente tus tropas, porque no tienes médicos ni ningún tipo de apoyo. Sigue al civil croata. Tendrás que hacerlo a paso ligero para no perderle, pero ten preparada la orden de arrojarse al suelo cuando las cosas se pongan feas. Delante de una iglesia, empezarás a tener la sensación de que te están metiendo en una emboscada tras otra.

2 Luego sigues de nuevo al civil por el camino hasta una casa, donde que lo evidente pasa a primer plano cuando éste se escapa por un túnel secreto: el civil es Wolf, el líder partisano a capturar. Le sigues por el túnel y apareces en una torre. Tras eliminar más partisanos, sigue a Wolf por la mina. Al salir, caes en otra emboscada. Superada ésta, debes seguir por el camino asaltando la casa que te encuentras con el grupo que mejor tengas preparado para eliminar rápidamente el nido de partisanos. Un poco más adelante en el camino hay otro grupo de resistencia. Tras neutralizarlo, Wolf se escapa por otra mina, lo sigues y tropiezas con la enésima emboscada. Superado el bache, ya sólo queda despejar el camino y Wolf es tuyo.

SIETE TONELADAS DE MUNICIÓN

1 Se trata de una batalla de carros de combate contrarreloj. Consigue cuantos blindados puedas, con algunos obuses autopropulsados de apoyo. Dirígete a toda prisa al cambio de agujas. Mientras limpias la zona, haz que una dotación abandone su vehículo y tome el control de las agujas del tren para dirigirlo hacia la derecha. Hecho esto, el tren circulará por las vías y se detendrá pasado el cruce. Protégelo a toda costa, así que ubica a tus blindados entre el tren y las fuerzas enemigas.

2 Sé rápido con los vehículos dañados, debes sacarlos de la primera línea y repararlos de inmediato. Pero ten cuidado con la estación, ya que en sus alrededores se



esconden varios obuses anticarro y morteros. Hecho esto, ve hacia el norte para terminar de limpiar la zona, ya que desde allí varios Katiuska te arrojarán cohetes si los descuidas. Ve allí en grupo, ya que un blindado pesado te espera.

3 Despejado todo, dirígete al sureste subiendo la colina con todos los blindados. Tropezarás con una leve resistencia al cruzar el río. Luego ve a la zona sur central, donde hallarás mucha infantería, algunos blindados ligeros y algún que otro carro de combate. Con tus Panzer, puedes limpiar la zona sin problemas, de forma que el tren podrá cruzar el paso.

EL ASALTO FINAL LA TOMA DE SEBASTOPOL

1 Ya con un Tiger en tu haber, y todos los Panzer IV de los que puedas hacer acopio, dirígete por las calles de Sebastopol hasta el primer depósito ubicado en la zona este del mapa, que puedes destruir sin bajar del carro de combate. Encontrarás resistencia en la entrada de la ciudad y algunas de las calles, pero no supondrá un problema si mantienes agrupados tus vehículos. Ahora sí es necesario reponer fuerzas después de cada topetazo; los T-34 no te dejarán respiro.

2 Estate atento en la plaza circular por la que pasarás, porque en ese punto serás atacado desde todas las direcciones. Despliégate en círculo y haz retroceder a los heridos. El segundo depósito de municiones a destruir está en el norte, en una plaza interior a la que no puedes acceder con vehículos. Usa un pelotón de tropas ayudados por artillería autopropulsada. Un piloto alemán derribado te informará de que el tercer depósito de municiones está donde señala el brazo de la estatua de Stalin. Dicho monumento lo encontrarás en la plaza del noroeste, a la que es mejor que llegues con tus unidades bien agrupadas; ya que vas a encontrar un intenso fuego enemigo. Una vez



localizada la estatua, disfruta del espectáculo cuando el tercer depósito vuele por los aires.

STALINGRADO

1 Aunque el manual del combate callejero diga que los carros de combate necesitan apoyo de infantería, lo cierto es que se las apañan solos bastante bien. En primer lugar, debes abrirte paso hasta la escuela en el noroeste, donde una dotación de tropas alemanas está resistiendo reiterados ataques rusos. De camino hacia allí, encontrarás una fuerte resistencia de blindados, en especial en la plaza con la estatua de Stalin.

2 Una vez asegurada la zona, dirígete a toda prisa a la zona norte central, donde deberás rechazar un decidido ataque ruso en un almacén. Sin descanso alguno, limpia la zona y parte hacia la estación central. Allí, otra dotación alemana resiste a duras penas, así que tus blindados la ayudarán a repeler a los rusos. Entonces cruza las vías procurando que los vehículos lo hagan en fila india, ya que está todo minado y lo más seguro es que algún vehículo quede inmovilizado. Arréglalos sin dilación y procura que el camión de reparación no quede inmovilizado por una mina.

3 Sigue hacia el sureste y accede al interior de la fábrica con tus Panzer, procurando que el primero de la fila sea el poderoso Tiger. Una vez lo hayas despejado todo, verás el final de esta campaña.

SEGUNDA PARTE
CAMPAÑA DE LOS ALIADOS

LAS PRIMERAS TROPAS ALIADAS EN FRANCIA

1 Empieza por el puente del este. Dirígete a él con sigilo. Haz uso de los artilleros para acabar rápidamente con los vigías. En cuanto los alemanes sepan que estás allí, empezarás a recibir fuego de mortero. Será el momento de levantarse, correr y disparar desde una nueva posición para así tomar este puente sin problemas.

2 Para el puente del oeste, deberás acercarte desde el sur. Mientras tus artilleros mantienen al enemigo con la cabeza agachada, coge un par de pelotones y rodea el búnker, anulando la resistencia por sorpresa. Los vigías del otro lado del puente acudirán a ver qué pasa; no te esfuerces en liquidarlos a todos, ya que eso daría tiempo para que acudiesen los Panzer. Usa este lapso para reponer las heridas con tus médicos, y cuanto tengas los hombres recuperados, avanza corriendo, termina con la resistencia al otro lado del puente y reparte tus hombres por las casas sin perder tiempo.

3 Dos Panzer vienen a tu encuentro. Tienes el tiempo justo para tomar el control de los dos pelotones de bazookas. Coloca uno en una casa y otro en el puente, resguardado



por la barandilla. Así dispuestos, lo más probable es que destruyas uno de los blindados enemigos y dejes al otro muy dañado. Repónte de las heridas una vez más y avanza con tus soldados casa por casa, reservando las que tengan mejores vistas para los bazooka. Cuando llegues a la carretera de salida del pueblo, remata el dichoso Panzer.

NORMANDÍA

1 Una acción típica de paracaidistas. Muévete a izquierda y derecha para tomar contacto con tus hombres dispersos. Con tres pelotones, ya puedes abordar el asalto de unas baterías pesadas encima de la colina sur. Lo ideal aquí es hacerse primero con la batería ligera y luego usarla contra las baterías pesadas, que no pueden apuntar hacia atrás. Una vez tomado el emplazamiento, ubica a tus hombres en las dos baterías más cercanas a la carretera y mueve la batería ligera para que también tenga ángulo de tiro sobre ella. Ordena fuego a discreción a las baterías sobre la carretera y mueve el resto de hombres cerca de ella.

2 Cuando pase el convoy, procura destruirlo todo. Después saca a todos tus hombres de la zona y dirígete a la carrera hacia el pueblo. Debes destruir un par de cañones ligeros y ocupar dos casas con bandera alemana a toda prisa. Entonces llegan refuerzos en paracaídas y observarás un ataque artillero a la zona defensiva de la costa seguido por el desembarco en las playas. Deja un pelotón en las dos casas del pueblo recién ocupadas y ve a la carrera hacia la playa. Cogerás por sorpresa y entre dos frentes a las posiciones defensivas, que caerán como si nada. Eso sí, debes tomar el control de las tropas y blindados recién desembarcados para acabar con todas las bolsas de resistencia, empezando por el contraataque principal con Panzer dirigido al pueblo desde el lado opuesto a la playa.

¡TIGER A LA VISTA!

1 Una pura demostración de fuerza bruta. La situación es tal que sólo cuatro Tiger y varios Panzer, apoyados por decenas de soldados, han tomado el pueblo entero y ocupan cada casa, cada patio. Tu única salvación es luchar contra los Tiger uno por uno, retirarte a tiempo, reparar tus vehículos y contraatacar. Especialmente útil te resultará el avituallamiento que puedes tomar en el bosque noroeste del mapa, aunque para ello deberás meterte de lleno en un hormiguero de soldados enemigos.

2 Atácalo todo siempre en masa y vigila con los lanzallamas enemigos, que calentarán tus vehículos una y otra vez hasta que sus ocupantes deban abandonarlos. Tomado el avituallamiento, avanza despacio por cada esquina del pueblo. Una vez eliminados los Tiger y los Panzer, péinalo todo de nuevo para acabar con soldados alemanes y tripulaciones perdidas. Es al terminar dicho barrido cuando se te notifica que en el este se están reagrupando más Panzer. Ve a por ellos, pero ten cerca el camión de reparaciones y el de armamento; recibirás tantos daños y necesitarás tantos disparos para acabar con el enemigo que los vas a usar a menudo.



3 En una segunda agrupación enemiga que te ataca también hay un buen puñado de Panzer, obuses autopropulsados y cañones de asalto. Terminada la difícil limpieza, cura a los soldados británicos supervivientes de la batalla. En esta misión estate muy alerta y no te confíes. Siempre hay algún alemán vivo.

A TRAVÉS DE LOS BOCAGES

1 Una larga misión en la que es recomendable usar carros de combate de forma masiva. Primero debes limpiar de alemanes el lado oeste del río. Luego atraviésalo y comienza atacando la posición más al sur. Repónte del asalto una vez finalizado, así te harás una idea de cada ataque que te espera en los siguientes puntos, algo de blindados, una pizca de cañones y bastante infantería diversa.

2 Una buena idea en este momento es dar un gran rodeo y hacerte con el campamento de la parte norte del centro del mapa. Para conseguirlo, usa





todo el apoyo aéreo que necesites. Cuando lo consigas, no importa cuántas bajas hayas tenido, te podrás abastecer en este punto. Sigue por las dos zonas enemigas más al oeste. Cerca de una de ellas hay un pequeño pueblo. Si llegas por sorpresa, puedes eliminar las dotaciones de los blindados enemigos y hasta podrías conseguir robar un Tigre

3 Sigue hacia el este. Se te indicará que han llegado unos Panzer enemigos a los que seguirá un Tiger, acompañado con una docena de blindados menores. Los blindados ingleses que vienen en tu apoyo apenas hacen algo de bulto. Deberás actuar con extrema cautela y destruir al enemigo más poderoso primero.



BASE DE COHETES V-2

1 Consigue más blindados, pero esta vez no vayas en línea recta, ya que ante ti tienes un campo de minas. Encuéntrate con el sargento Barnes, situado un poco al este de tu posición. Sus hombres limpiarán de minas un corredor por el que podrás penetrar en la base. Utiliza morteros autopropulsados para neutralizar las defensas de la zona. Al llegar al lado de la base, rebásala por el este y dirígete al norte. Desde lo alto de una colina, tienes un buen ángulo de tiro para colocar tus obuses y ordenar ataques de artillería y bombardeos sobre una división Panzer que está alrededor de la iglesia derruida.

2 Una vez ablandado el enemigo, baja a por él y aplástalo con tus carros de combate. Luego regresa a la base por el oeste limpiando puntos de resistencia esporádicos. Coloca a tus blindados en fila antes de entrar en la base y accede luego a su interior, que encontrarás infestado de infantería. Cuando uno de los blindados sea dañado, retíralo por la puerta opuesta. Al acabar con el enemigo, dedícate a destruir las instalaciones del interior. Entonces, desde el exterior de la base van a atacarte un gran número de tropas. Los morteros no te harán nada porque el techo se lo impedirá, por lo que acaba con tus atacantes desde dentro de la base y luego sal al exterior a rematar la faena. Michelle será liberada cuando acabes con el último alemán de la zona.

OPERACIÓN MARKET GARDEN

1 Complicada, dura y con muchas bajas. Ve hacia el este por el margen del río con los lanzallamas delante y los bazooka detrás para que ahorren disparos. Pasa por delante del resto de tropas que avanzan. Elimina toda la resistencia que encuentres de camino al puente y procura capturar los blindados que puedas. Si lo haces bien, hasta puedes hacerte con el Tiger que está al lado del puente, en la calle más cercana al río. Si no puedes capturarlo, destrúyelo.

2 Luego dispersa tus hombres por las casas con vistas al puente, poniendo delante los bazooka y los lanzallamas a pie de calle, con los médicos detrás. Si puedes, asalta el almacén del lado este del puente, detrás encontrarás un obús autopropulsado vacío que te será muy útil para resistir. Así dispuesto, resiste todos los ataques que puedas. Sólo retrocede si derriban el edificio donde tengas unidades. Al rato, llegan unos Sherman que frenan los ataques desde el puente, permitiendo así que tus hombres suban a los botes y salgan de la zona.

BATALLA DEL BULGE

1 Otra misión en la que se mide la fuerza bruta de ambos bandos. Haz acopio de cuantos M-26 Pershing puedas, son tu mejor baza en este enfrentamiento entre blindados. En el mapa hay una línea defensiva a lo largo de toda la zona este, bastante por delante del depósito de combustible a proteger. Operarás mejor si la sobrepasas, pero no te alejes mucho de los camiones de reparación, los necesitarás.

2 Te encontrarás con Tiger apoyados por artillería pesada autopropulsada y otros blindados. Ataca con tus carros de combate en línea frontal y retira a los dañados. El poder ofensivo de tus Pershing debería poder con todo. Tras dos asaltos enemigos, ve a toda prisa al depósito, ya que un regimiento enemigo consigue infiltrarse hasta allí. Salvado el depósito, limpia de nuevo el frente, atacando primero a los camiones de reparación enemigos. Esto ya no debería serte difícil.



ACCIÓN QUE MERECE LA MEDALLA DE HONOR

1 Repele el ataque enemigo con todos los blindados que puedas. No deberías tener problemas con los Tiger si te defiendes con varios Pershing a la vez. Vencido el atacante, dirígete al bosque del este y reserva el apoyo aéreo para terminar de limpiar la zona. Vigila con la infantería, si te acercas pueden dañar tus blindados fácilmente con lanzallamas, cohetes y obuses.



PERSIGUIENDO A UN CONVOY

1 Coloca a tus hombres en los edificios del centro del pueblo; usa los ametralladores para acabar con los reductos alemanes. Cuando recibas refuerzos, pon los Firefly a la salida del pueblo y los cañones en la plaza central.

2 Pasarán cinco convoyes bien escoltados; procura capturar los remolques intactos. Luego llévalos con tus vehículos de carga a la iglesia. Entonces dirígete al nido de las águilas y ocúpalo con las tropas que te queden. Y disfruta de la secuencia final.

TERCERA PARTE
CAMPAÑA DE LOS RUSOS

DEFENSA DE MOSCÚ

1 Dirígete a los dos bastiones alemanes hacia el norte y tómalos, no te será difícil con tus blindados si llevas contigo el camión de reparaciones. Luego sigue hacia el norte y libera Dimitrov. Para ello, toma posiciones alrededor de la localidad y en el momento oportuno asáltala usando tropas para tomar las baterías anticarro enemigas. Coordina bien infantería y blindados o estás perdido.

TÁCTICA DE TIERRA QUEMADA

1 Reparte tus efectivos entre el camino adyacente al paso del convoy y la barrera. Trata de ganar cuanto más terreno mejor al enemigo, porque vas a ser atacado desde todos los puntos simultáneamente, paracaidistas inclusive. Lo mejor es dividir a tus blindados, controlar frecuentemente que estén bien y mover el camión de reparaciones de un lado a otro sin cesar.

2 No te preocupes demasiado por los cuatro T-34 que están cerca de la refinería, se las apañan bien solos, aunque no está de más que les mandes el camión de reparaciones de vez en cuando. Usa tus paracaidistas contra las agrupaciones de tropas enemigas cuando no puedas llegar allí con blindados. También puedes reparar los camiones del convoy dañados para que los alemanes no los terminen de destruir.

STALINGRADO

1 Reármate con los nuevos T-34 y dirígete a toda prisa a defender la fábrica cercana. Superado el bache, repara daños y sigue por la calle paralela a la vía del tren hasta el otro extremo del mapa. Una vez allí, pon los blindados en hilera y cruza las vías, dejando el camión de reparaciones atrás por si hay minas. Así formados, accede al almacén sin dilación, y deja que todos tus carros de combate aniquilen la resistencia de la zona.

2 Repara daños otra vez y sigue hasta la escuela, rodeándola poco a poco para eliminar los cañones y obuses autopropulsados. Liberada ésta, reagrupa fuerzas y dirígete a la plaza de la estatua de Stalin. Accede a ella con tus blindados desde dos calles a la vez y usa todo el apoyo aéreo del que dispongas. Lo necesitarás.



KURSK

1 Muévete siempre en grupo con tus T-34 por la zona sur del mapa; los ataques alemanes cada vez son más feroces y el campo de minas todavía no está listo. Atácales por los flancos mientras estén concentrados en disparar a las trincheras. Cuando el campo de minas esté listo, no te empeñes en combatir a los alemanes, huye hacia el norte y escóndete tras el campo de minas.

2 Espera a que los blindados enemigos caigan en la trampa y cuando todos se hallen detenidos. Acaba con ellos uno por uno como si fuera un tiro al pato, aprovechando que además tienes en tu territorio una base de avituallamiento por si te dañan.

BUDAPEST

1 Una misión callejera muy compleja que requiere el uso de blindados con extremo cuidado con algo el apoyo de infantería, ya que serás acosado por lanzallamas, bazooka,



morteros y cohetes sin cesar. En primer lugar, avanza hasta la catedral y ocupa la tienda de avituallamiento. Luego sigue con extremo cuidado por las calles hasta la casa indicada, donde recoges una espía.

2 Prepárate para asaltar el cuartel general alemán, al noroeste. Cerca encontrarás otra zona de avituallamiento desde la que, una vez ocupada, pueden partir tus ataques al cuartel general. Usa todo tu poderío en este último asalto y debilita a los alemanes con incursiones de ataque y retirada. La cosa está difícil.

OPERACIÓN KONRAD

1 Sitúa tus carros de combate en abanico alrededor de la iglesia del pueblo, no tendrás problemas para repeler los asaltos enemigos. Completada la defensa local, envía un par de blindados a contactar con el campamento aliado, mientras mandas el resto a la zona central del mapa. Una vez tomes el control del ejército aliado, mándalo también a la zona centro y repártelo entre las dos marismas más al este.

2 Sé tan cuidadoso como rápido: coloca los carros de combate delante, detrás los obuses y los Katiuska y deja la infantería alrededor del campamento como defensa de última línea. Hacia el final del largo ataque enemigo, los alemanes intentarán pasar por la zona pantanosa más al oeste. Bloquéales el paso con las unidades que te queden. No olvides reabastecer de municiones tus blindados y repararlos de inmediato. Terminado el ataque, asalta la base enemiga, para lo cual debes reponer fuerzas antes de dar el golpe final.

ARMAS SECRETAS

1 Ármate con los carros de combate pesados IS-2 y con obuses autopropulsados Isu-152. Ve al sureste, desde donde tienes que cruzar el río con cierta potencia de fuego. Toma la base de avituallamiento de la otra orilla, reaprovisiónate y sigue por la carretera. Ve usando los obuses para despejar el camino hacia la entrada de la fábrica y el asalto a la misma.

2 Para ocupar cada parte de la fábrica, lo más seguro es utilizar aviones de reconocimiento para ver dónde están los blindados alemanes y luego disparar sobre ellos con tu artillería. Ocupadas las seis partes, llegan refuerzos enemigos. Elimínalos con la misma táctica y luego destruye el edificio de ventilación (al norte del mapa) para capturar a los científicos alemanes de los laboratorios subterráneos.

BERLÍN

1 Acumula carros de combate capaces de cargar con gran cantidad de armamento. Los necesitarás, porque lo más probable es que tu camión de municiones resulte destruido en la brutal refriega. Muévete paso a paso, deja espacio para maniobrar a tus blindados porque con frecuencia tendrás que hacer marcha atrás a toda prisa. Avanza sólo por un punto cada vez, aunque puedes desplegar tus carros de combate por dos o tres calles paralelas.

2 Cuando cruces el puente, rodea al enemigo y atácalo desde varios puntos a la vez, ya que al otro lado del río se concentran varios blindados pesados. Rehuye la infantería enemiga y desconfía de las plazas, entrar de lleno en espacios abiertos es una trampa. Usa el apoyo aéreo sólo cuando te tropieces con blindados realmente pesados.



REICHSTAG

1 Estás ante la misión de carácter más masivo de todo el juego. Usa gran cantidad de artillería y apoyo aéreo para despejar la plaza del Reichstag. De hecho, vendrán tantas tropas enemigas al asalto que puedes ordenar directamente un bombardeo masivo de toda la plaza. Mientras, arroja la mayor parte de tus paracaidistas en el punto de avituallamiento.

2 Esto bastará para ocuparlo y resistir ataques secundarios. Cuando la actividad en la plaza sea menos intensa, avanza con todas tus tropas hacia la entrada principal del Reichstag y acaba con esta maldita guerra de una vez por todas.

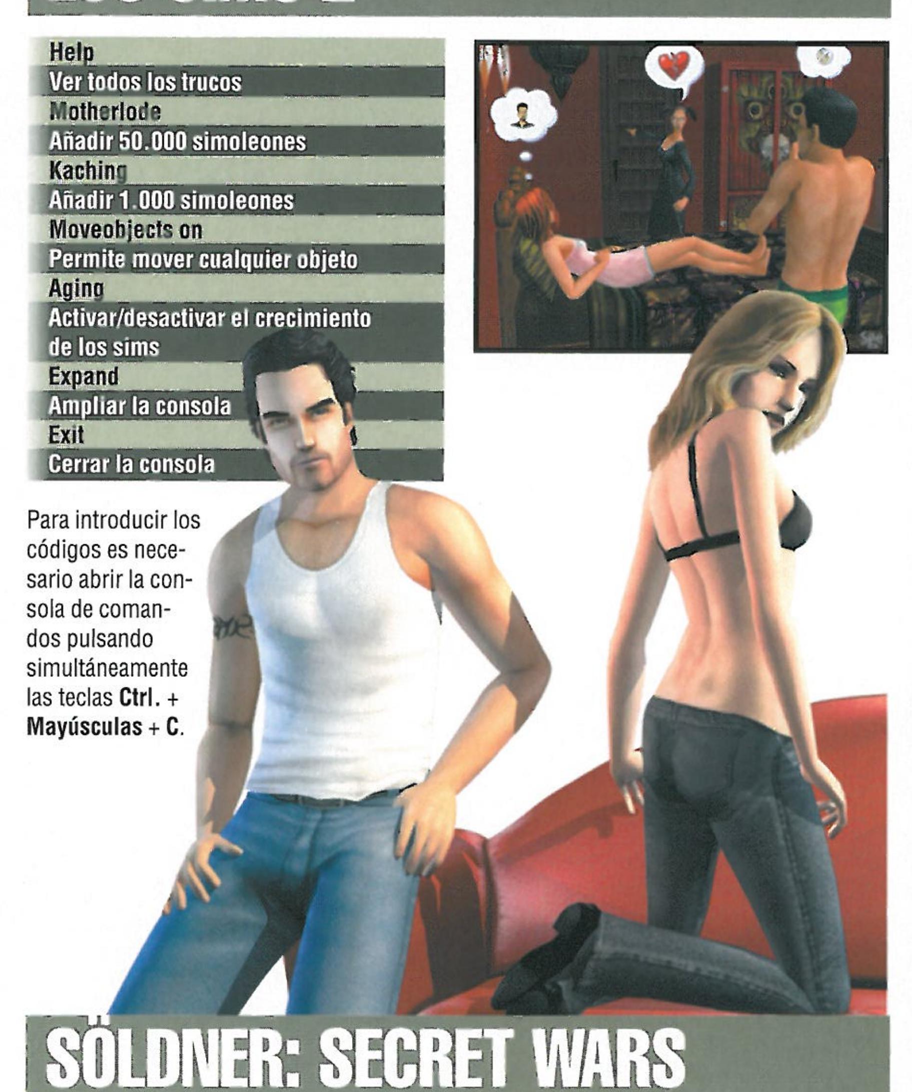




Este mes tenemos un **catálogo de malas artes para jugadores** de gatillo fácil y estrategas de brocha gorda. **No tengas remordimientos** a la hora de engordar tus arcas por la vía fácil o de fichar a ese crack que tu ojeador *Game Live* ha localizado para ti.

LOS SIMS 2

Help	Ver todos los trucos
Motherlode	Añadir 50.000 simoleones
Kaching	Añadir 1.000 simoleones
Moveobjects on	Permite mover cualquier objeto
Aging	Activar/desactivar el crecimiento de los sims
Expand	Ampliar la consola
Exit	Cerrar la consola



Para introducir los códigos es necesario abrir la consola de comandos pulsando simultáneamente las teclas **Ctrl.** + **Mayúsculas** + **C**.

SÖLDNER: SECRET WARS



Para la utilización de estos trucos se requiere la modificación de un archivo (es conveniente hacer una copia de seguridad antes).

El archivo en cuestión se llama **Stockpile.txt** y se encuentra en el directorio en el que hayas instalado el juego siguiendo la ruta **"User\Campaigns\Campaign Template\Warehouse"**

Lo que hay que hacer a continuación es añadir 1000 detrás de cada arma, para que las tengas disponibles siempre que las necesites. De esta forma las primeras quedarían así:

Deserteagle:1000
Five7n:1000
M1911a1:1000
Mark23:1000
Mark21_silenced:1000

KOHAN II: KINGS OF WAR



Pulsa **Enter** para abrir la consola de comandos. Ahora ya puedes escribir dentro uno de los siguientes códigos:

Victoryismine	Ganar la misión
Wasted	Perder la misión
Lasik	Quitar el velo de guerra
Gimme	Obtener 100 de oro

CHAMPIONSHIP MANAGER: TEMPORADA 03/04

CÓMO GANAR TODOS LOS PARTIDOS

Justo unos días antes de enfrentarte a tu rival, añade un nuevo manager y toma el control de tu adversario (selecciona para entrenar a ese equipo). Una vez en el papel de este segundo manager (tu rival), coloca a todos los jugadores (tus rivales) en ataque, al equipo en actitud suicida y adjudícale al portero el máximo desplazamiento ofensivo posible (sin moverlo de la portería). Vuelve a tomar el control del primer manager (tu equipo) y el partido será coser y cantar.

CÓMO FICHAR A MOUKOKO

Tonton Zola Moukoko es un verdadero diamante en bruto. Algo así como Raúl + Ronaldinho + Rooney multiplicado por diez. Para encontrarle, primero deberás tener cargada la Liga sueca con sus categorías inferiores. Si haces una búsqueda rápida en el menú de opciones indicando Tont como nombre y Sueca en la casilla de nacionalidad, Moukoko será el único jugador que aparezca. Fíchale, porque el chico vale su peso en oro.

descárgate lo último
en www.ociomovil.com

OCIOMOVIL 5354

¡Limpia tu pantalla!

Borra el logo de la operadora





Envía un mensaje con el texto **LOGOGL BLANCO** al **5354**

Consultar móviles compatibles con logos

Tu nombre a color



Envía un mensaje al **5354** con el texto NOMBRECOLORGL seguido de un espacio y el texto o nombre que quieras junto con el número de modelo elegido. Ej: NOMBRECOLORGL CARLOS63

CARICATURAS



Envía FOTOGL (espacio) y la ref. al 5354. Ej. FOTOGL RONAL01

Salvapantallas para todos

Si tienes un móvil color estrena un fondo cada día









Envía FOTOGL (espacio) y la ref. al 5354 Ej: FOTOGL FUEGO04

Salvapantallas animados













Envía ANIMADOGL (espacio) y la ref. al 5354 Ej: ANIMADOGL PACMAN

top melodías

1	Despre tine – O-Zone	ref. DESPRE
2	Pastillas de freno – Estopa	ref. FRENO
3	Como la luna llena – Melendi	ref. LUNA

La música que más te gusta

>actualidad

María Caipirinha/Carlinhos Brown	caipirinha
Dale Don Dale/Don Omar	dale
Whisky barato/Fito y los Fitipaldis	barato
California/Lenny Kravitz	califor
Obsesion/Aventura	obsesion
Dragostea Din Tei/O-Zone	dragostea
Miro la vida pasar/Fangoria	vidapasar
Ella/Bebe	ellabebe
Camina y ven/David Bisbal	camina
Sick & tired/Anastasia	sick
Mirame a la cara/Andy & Lucas	mirame
La vida al revés/Fran Perea	reves
Gratuito/Macaco	giratuto
Loko/Murfila	loko
F**k it/Eamon	fk
El baile de la ola/3+2	baile
Let's get started/Black Eyed Peas	lets
Malo/Bebe	malo
Lola/Pastora	lola
This love/Maroon 5	this
Hablando en plata/Melendi	enplata
Bambu bambu/Las Primas	bambu
Distancia/Merche	distancia
Hey ya/Outkast	hey
Sombras/Natalia	sombras
Burn/Usher	burn
Gimme a light/Funk Nacional All Star	light

>cine/tv

Garfield	garfield
Los Simpsons	simpsons
Futurama	futurama
Rasca y Pica/Los Simpsons	rasca
La Pantera Rosa	pantera
El Señor de los Anillos	anillos
Embrujadas	embrujadas
Los Serrano	serrano
Aquí no hay quien viva	viva
Spiderman	spiderman
Superman	superman
Benny Hill	benny
El coche fantástico	kitt
Misión Imposible	mision
Star Trek	startrek
James Bond	bond
Smallville	smallville
Cazatesoros	cazatesoros
Shrek 2	shrek2
Los Lunnis	lunnis
Los Picapiedra	picapiedra
Shin Chan	shinchan
Friends	friends
Austin Powers	austin
Blade	vampiro
Mis adorables vecinos	vecinos
Del Pita Pita Del/Orleya	pita
Matrix	matrix
Star Wars	starwars
Mac Gyver	mac
Desafío total	desafio

>rock

Satisfaction/Rolling Stones	satisfaction
Light my fire/The Doors	myfire
One/Metallica	one
So payaso/Extremoduro	payaso
Born to run/Bruce Springsteen	born
Highway to hell/ACDC	highway
Víspera de todos los santos/Los Suaves	vispera
Smells like teen spirit/Nirvana	teen
Hotel California/The Eagles	hotel
Agradecido/Rosendo	agradecido
En blanco y negro/Barricada	blanco
Sweet dreams/Marilyn Manson	sweet
Who wants to live forever/Queen	who
Wildest dreams/Iron Maiden	wildest

>española

El atrapasueños/Mago de Oz	atrapa
Fuente de energía/Estopa	fuente
Quiero ser/Antonio Orozco	quieros
Que tengas suertecita/Bunbury	suertecita
Abre tu mente/Merche	mente
Insoportable/El Canto del Loco	insoportable
Que te den candela/Bea Bronchal	candela

>himnos

Real Madrid	madrid
Barcelona	barcelona
Atlético de Madrid	atletico
We are the champions/Queen	champions
The Champion League	league

PARA BAJARTE UNA MELODÍA:
Envía un mensaje al **5354** con el texto **TONOGL** para bajarte un tono o **POLIGL** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida.
Ej: TONOGL SPIDERMAN o bien POLIGL PITA

Juegos Java







juego exclusivo – ahorcado – ref. ahorcado	juego exclusivo – crucigrama – ref. crucigrama	crash n burn – ref. crash	soccer unlimited – ref. penalti	dragon island – ref. island
Modelos compatibles: 19, 20, 21, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 50, 51, 53, 54, 56, 58, 76, 79, 87, 93	Modelos compatibles: 19, 20, 21, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 49, 50, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 92, 93	Modelos compatibles: 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 72, 74, 76, 78, 83, 93	Modelos compatibles: 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 93	Modelos compatibles: 12, 13, 15, 16, 19, 20, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 69, 72, 74, 76, 78, 83, 93
juego exclusivo – diferencias – ref. diferencias	juego exclusivo – encierro – ref. encierro	cannons – ref. cannons	rowing cup manager – ref. cup	fly ice race – ref. moto
Modelos compatibles: 34, 44, 56, 58, 93	Modelos compatibles: 19, 20, 21, 36, 38, 40, 44, 45, 49, 50, 51, 53, 54, 56, 58, 93	Modelos compatibles: 7, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 567, 19, 20, 23, 34, 38, 44, 45, 51, 53, 56	Modelos compatibles: 19, 20, 21, 34, 36, 38, 40, 45, 51, 53, 56, 58, 67, 87, 90, 91, 93	Modelos compatibles: 7, 19, 21, 23, 34, 36, 38, 40, 44, 45, 51, 53, 54, 56, 58, 67, 93









Diviértete con tu móvil, descárgate los mejores Juegos Java. Envía **JUEGOGL** (espacio) y la referencia del juego al **5354**. **Ej: JUEGOGL CANNONS**

referencias modelos de móviles:
7 MOT-T720/**12** MOT-V300/**13** MOT-V500/**15** MOT-V525M/**16** MOT-V600/**19** Nokia3100/**20** Nokia3200/**21** Nokia3300/**22** Nokia3410/**23** Nokia3510i/**34** Nokia3650/**36** Nokia5100/**38** Nokia6100/**40** Nokia6220/**44** Nokia6600/**45** Nokia6610/**49** Nokia6820/**51** Nokia7210/**53** Nokia7250/**54** Nokia7250i/**56** Nokia7650/**58** Nokia N-Gage/**67** SHARP GX10/**69** SHARP GX20/**70** SIE-C55/**72** SIE-C60/**74** SIE-M55/**76** SIE-MC60/**78** SIE-S55/**83** SIE-SL55/**87** SonyEricssonT610/**90** SonyEricssonT630/**91** SonyEricssonZ600/**92** Nokia6230/**93** Nokia N-GageQD

más juegos en: **www.ociomovil.com**

Sonidos Reales



Para bajarte un sonido real envía **SONOGL** al **5354** seguido de un espacio y la referencia del sonido que desees. **Ej. SONOGL TARZAN** (ver móviles compatibles)

MÓVILES COMPATIBLES: Alcatel 735; Motorola c550, v300, v525, v600; Nokia 3650, 3660, 6220, 6230, 6600, 6650, 7200, 7600, 7610, 7650; Panasonic g60, x60, x70; Sagem myx5, myv65; Samsung e700, S300, S500; Sharp gx20, gx30; Siemens s65, sx1; Sony-Ericsson p800, t630, z600



¡WOW!

World of Warcraft llegará a finales de año



El tipo de monturas propias variará según la raza con la que juegues.

En un viaje relámpago a París nos enteramos de las últimas novedades acerca de *World of Warcraft*. Como es habitual en Blizzard, prácticamente toda la información facilitada se refiere a detalles en los que se está trabajando u objetivos que se han marcado. Conociéndolos, sabemos que la mayor parte se cumplirán, aunque puede que en el periodo que resta de desarrollo haya alguna que otra modificación.

Si el calendario se ha cumplido, en el momento en que leas estas líneas ya deberías poder disfrutar de la beta pública europea. Nuestro continente interesa mucho a Blizzard, por lo que, cuando se publique el juego, tendrán un equipo trabajando exclusivamente en Europa para atender mejor las necesidades de los jugadores. Este equipo se encargará también de organizar eventos inspirados en acontecimientos históricos de la vieja Europa. La mala noticia es que el castellano no está entre los idiomas a los que se va a traducir el juego.

En la presentación nos sorprendió un interesantísimo sistema de correo que habrá dentro del juego. Los jugadores se podrán dirigir a uno de los múltiples buzones que hay repartidos por los reinos y mandarse mensajes, dinero e incluso objetos. Estos buzones serán también la base para el sistema de comercio entre jugadores que debería funcionar de forma similar a las subastas on line.

También pudimos ver los portales instantáneos que ya están presentes en la beta pero que todavía han sido poco explotados. Estos portales transportarán a los miembros del grupo a zonas privadas en las que encontrarán enemigos especiales.

En cuanto a los combates entre jugadores, se implementará un sistema de ranking parecido al que hay en *Diablo II*. De esta forma los jugadores ganarán títulos nobiliarios. Para algunos puede que esto se convierta en su principal objetivo, ya que tener ciertos títulos dará acceso a zonas privadas en las que adquirir objetos especiales.

También está previsto castigar los abusos, de forma que si un jugador ataca a otro de nivel notablemente inferior, se le penalizará con puntos negativos. Acumular demasiados de estos puntos puede conllevar la asignación de algún título negativo, que a su vez indicará al resto de jugadores que cualquiera puede atacarle, sea de la facción que sea.

Finalmente, nos confirmaron que el nivel máximo de los personajes se fijará en 60 (cuando lo alcances se activará la opción de convertirte en héroe y obtener habilidades especiales), pero que en futuras expansiones permitirán sobrepasarlo y añadirán casas para los jugadores.



Cuando hay magos de por medio, todo luce mucho más. Sobre todo si se tira de psicodelia.



Los viajes en grifo proporcionarán algunos de los mejores momentos.

LA HISTORIA INTERMINABLE

Nueva expansión de EverQuest

La última expansión de EverQuest, al menos por ahora, es una auténtica puesta al día. Además de volver a renovar el motor gráfico, *Omens of War* aporta algunos cambios que los veteranos jugadores consideraban necesarios. Entre ellos, destaca que se ha eliminado la barrera de nivel máximo, con lo que aquellos que se vean capaces ya pueden rebasar el nivel 65. Para hacerlo más fácil, se han creado nuevas aventuras épicas con recompensas a la altura. También ha habido novedades para la administración de las cofradías, con donaciones automáticas que facilitarán la aportación de recursos por parte de sus integrantes. Otras novedades menores afectan a la interfaz, a la que se han añadido nuevas ranuras para colocar hechizos y potenciadores. Por ahora, el juego sólo puede conseguirse de importación o utilizando el sistema de actualización propio de EverQuest.



Tú podrás subir de nivel, pero tus enemigos también.

EL COLMO DE LA ESPECULACIÓN

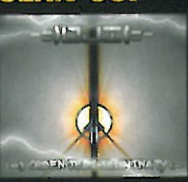
En Project Entropia lo virtual se compra con dinero real

Mientras multitud de compañías se desesperan al ver cómo sus clientes hacen negocio con los bienes virtuales que obtienen en sus juegos on line, los creadores de Project Entropia (www.projec-tentropia.com) son los promotores de que eso suceda en su juego. De tal forma que para empezar han puesto en subasta, hasta diciembre, una isla de su mundo. Los interesados deben pujar con dinero real y el ganador tendrá el derecho de explotación sobre los recursos de la isla, pero también la posibilidad de vender parcelas de su propiedad también por dinero real.

Ahora mismo este pedazo de tierra virtual vale 800 dólares americanos.

CLANES DE LA RED

CLAN OJI



Los miembros de la Orden Jedi Iluminati llevan año y medio juntos. Empezaron con *Jedi Outcast* para luego pasarse a *Jedi Academy*. Actualmente hay 24 jedis sueltos por el mundo que responden a las siglas de OJI. Están organizados por rangos y niveles, pero dan libertad en cuanto al lado en el que se quiera jugar y tipo de arma a usar. Pronto tienen pensado dar el salto al juego *Lineage II*.

http://usuarios.lycos.es/madero/

NUEVOS CORSARIOS



Los Nuevos Corsarios son un grupo de jugadores de *Tibia* con ganas de cooperar y pasar buenos ratos. *Tibia* es un juego desconocido con algunas similitudes con *Ultima Online*. El clan nació hace dos años y ha ido creciendo hasta los 50 miembros. Están dispuestos a reclutar gente nueva siempre y cuando cumplan los requisitos especificados en su web. Los Nuevos Corsarios residen en el servidor Antica.

www.geocities.com/nuevoscorsarios

CLAN FOX HUNTER



El primer clan de *Halo* que aparece en esta sección. Los Fox Hunter son pocos, pero nos aseguran que son unos auténticos maestros a la hora de aplicar tácticas en sus partidas. Organizan torneos propios y no pierden la oportunidad de enfrentarse a otros clanes de *Halo*. Los interesados en unirse a ellos deben pasar por la página web, pero, por lo visto, son algo exigentes.

www.usuarios.lycos.es/foxhunter

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@immpress.es



FINAL FANTASY XI

La fantasía más popular de oriente vuelve a un occidente ya rendido a sus encantos para seguir reclutando adeptos a su causa. En esta ocasión **sus fieles tendrán que ir pasando** mes a mes **por caja**. Es lo que tienen los mundos persistentes, ¿no?

Por J. J. Cid

El universo *Final Fantasy* era el candidato idóneo para generar un mundo persistente. Posee toda la profundidad narrativa acumulada tras sus incontables entregas, tiene unos personajes y enemigos realmente carismáticos, un entorno de gran belleza y, lo que es más importante, cuenta con cientos de miles de usuarios fieles a cada una de sus entregas.

Final Fantasy no ha tomado riesgos a la hora de convertirse en mundo persistente. Sus creadores han decidido adaptar toda su idiosincrasia a conceptos y diseños ya asentados en el panorama de los juegos on line. Así, si rascamos un poco su carcasa es fácil encontrar las mismas premisas de juegos como *EverQuest*, *Horizons* o *Galaxies*.

El juego se lanza desde un navegador propio que incorpora funciones de chat y correo electrónico. Este navegador viene heredado de versión consolera y su manejo puede resultar algo confuso al comienzo. Desde aquí debes comprar todo lo necesario para jugar (cuenta de usuario, personajes adicionales, cuenta de Tetra Master...). Una vez superada toda la burocracia que llevan implícita estos juegos, Square nos regala una presentación realmente hermosa. De esas que no te cansas de ver nunca.

Más burocracia

Comienza el juego: la elección de personaje es bastante sencilla, limitada pero resuelta con unas animaciones bastante agradables. Luego te encuentras con el primer inconveniente: no puedes escoger servidor. Según Square, el juego te asigna obligatoriamente uno por motivos de equilibrio entre servidores. En nuestro caso, fue una auténtica faena,



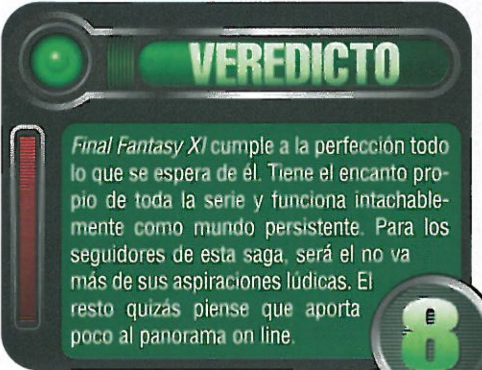
FICHA TÉCNICA

Requisitos	MÍNIMO	RECOMENDADO
Procesador	PIII 900 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

Idioma
Textos de pantalla: inglés
Voces: inglés

Cuota mensual
12,95 dólares

Web www.playonline.com



VEREDICTO

Final Fantasy XI cumple a la perfección todo lo que se espera de él. Tiene el encanto propio de toda la serie y funciona intachablemente como mundo persistente. Para los seguidores de esta saga, será el no va más de sus aspiraciones lúdicas. El resto quizás piense que aporta poco al panorama on line.

8



Durante la creación de personajes, éstos te deleitarán con graciosas cabriolas.



Muchos enemigos de este juego son viejos conocidos de la serie.



La interfaz recuerda a la de anteriores capítulos off line.



Quién quiere caballos purasangre si puedes montar un chocobo.

ya que la gran mayoría de usuarios hispanohablantes están en el servidor Ragnarok. Para poder acceder directamente a él, nos vimos obligados a pedir a un usuario que ya estaba jugando allí que nos comprara un World Pass. Con él, sí es posible crear un personaje nuevo directamente en ese servidor. Todo demasiado rebuscado y, en cierto sentido, innecesario.

El desarrollo del personaje sigue las pautas ya marcadas por los clásicos del género. En *Final Fantasy XI* existen seis profesiones iniciales. Además, se pueden conseguir profesiones secundarias una vez que tu personaje haya alcanzado cierto nivel o haya realizado cierta misión. Estas profesiones secundarias vendrían a ser como especializaciones dentro de cada rama.

Para subir de nivel debes ir realizando las diversas misiones que te van proponiendo e ir matando a todos los bichos que te salgan al paso. Existen clases, pero no profesiones como tales. En su defecto, los personajes mejoran su nivel en las diferentes habilidades (pescador, mercader, cocinero...) a medida que las ejercitan, ya sea por su cuenta o uniéndose a gremios asociados.

Nada de turnos

Los combates siguen el espíritu de los juegos *FF* pero en tiempo real. Al comienzo, las opciones pueden parecer demasiado simples, pero en niveles superiores las estrategias y combinaciones en combate son realmente rebuscadas y llevarlas a cabo sólo está al alcance de grupos bien equilibrados.

Si por algo destaca este Final Fantasy XI es por su singular ambientación

Si por algo destaca este *Final Fantasy XI* es por su singular ambientación. Tanto los gráficos (las facciones de los personajes están muy conseguidas) como, sobre todo, su apartado sonoro contribuyen a crear un entorno de juego muy peculiar. La estructura de las edificaciones, los enemigos, los personajes no jugadores, las misiones... Todo tiene ese inconfundible aire *Final Fantasy*. Pero, eso sí, te tiene que gustar este tipo de ambientación. De otra manera, quizás el juego se te haga algo empalagoso, infantil e incluso cursi.

La valoración de este título es, más que nunca, una cuestión de gustos personales. No vas a encontrar demasiadas cosas nuevas respecto a otros mundos persistentes. En cambio, sí vas a encontrar un producto *Final Fantasy* puro que no renuncia en ningún caso a sus esencias. Si es lo que andabas buscando, ya sabes, ponte tu gorro Tarutaru, coge el espadón que mide tres veces tu altura, monta en tu chocobo dorado y trata de encontrar el significado de tu vida en el bello mundo de Vana'diel.



No sería un FF genuino si no pudieses invocar criaturas en combate.

TIMBA ON LINE

Como añadido al juego original, *Final Fantasy XI* ofrece la posibilidad de jugar on line a un singular juego de cartas denominado Tetra Master, similar a *Magic: The Gathering*. A diferencia del juego de Wizards of the Coast, aquí se juega en un tablero especial donde deben irse colocando las cartas que tienen puntos de ataque y defensa y unas flechas que indican en qué posición pueden atacar. Las cartas que venzas en combate pasan a tu color y gana el que más cartas de su color tenga en el tablero al terminar la partida. Es un juego, a priori, sencillo pero que engancha de mala manera. Se han visto casos de jugadores que pasan más tiempo con sus cartas que recorriendo Vana'Diel.



Z·O·N·A UNDERGROUND

Pues sí, **es perfectamente posible crear un juego** más o menos digno sin tener apenas nociones de programación. **Basta con que dispongas de un ordenador decente y** te hagas con alguna de las **sofisticadas herramientas de desarrollo** que han ido apareciendo últimamente.

Déjanos adivinar: seguro que te apasionan los videojuegos y que te gustaría diseñar uno, pero no tienes grandes nociones de programación ni tiempo para adquirirlas, ¿es así? Pues no te preocupes, porque muchos de los juegos que han venido apareciendo en esta sección en los últimos dos años han sido desarrollados por gente a la que términos como C, C++ o JAVA apenas dice nada.

En la actualidad, existen decenas de programas gratuitos con los que es posible crear juegos de cierto empaque sin introducir ni una línea de código. Muchos de ellos ofrecen interfaces de usuario fáciles de manejar y gran número de opciones para que modifiques a tu gusto fondos, gráficos, música o efectos sonoros. No hay límites y es incluso posible que alguna de tus creaciones artesanales pueda venderse en Internet a buen precio.

La más famosa herramienta de desarrollo amateur tal vez sea *GameMaker* (www.cs.uu.nl/people/markov/gmaker), un programa todoterreno creado por Mark Overmars con que el es posible crear cualquier tipo de juego, pertenezca al género que pertenezca. También existen herramientas de desarrollo centradas en géneros muy concretos como, por ejemplo, el Adventure Games Studio (www.adventuregamestudio.co.uk), que hará las delicias de aquellos que siempre han deseado crear una aventura gráfica al más puro estilo LucasArts o Sierra. Si lo que prefieres son los juegos de rol, siempre puedes descargarte programas como RPG Toolkit Development System (http://rpgtoolkit.com) o RPG Architect (www.cyranoidtech.tk) y dar rienda suelta a tu inventiva rolera. Con algo de paciencia y dedicación, quizás algún día serás capaz de desarrollar juegos como los que te presentamos a continuación.

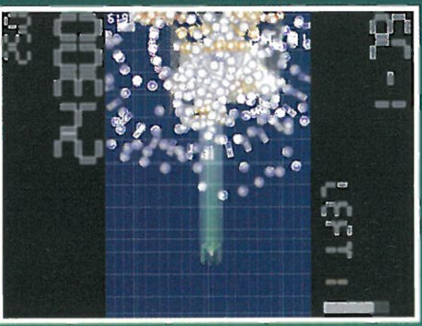
rROOTAGE



DATOS

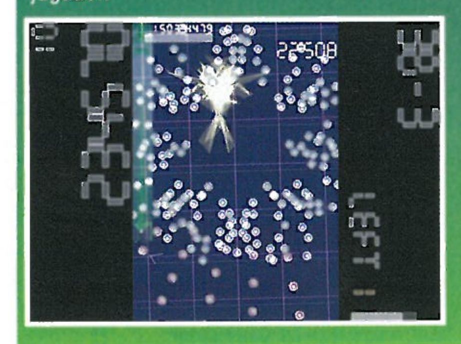
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Kenta Cho
WEB:	www.asahi-net.or.jp/~cs8k-cyu/windows/rr_e.html
TAMAÑO:	4,42 MB





Definir *rRootage* como un matamarcianos de la vieja escuela es como decir que las pirámides de Egipto no son más que un simple montón de piedras. Tal vez lo sea en esencia, pero describirlo así es quedarse muy, muy corto. La compañía japonesa Kenta Cho ha creado un modélico arcade en el que una nave espacial de aspecto psicodélico se enfrenta, uno tras otro, a decenas de enemigos de final de nivel. La diferencia entre la victoria y el fracaso depende de tu habilidad a la hora de esquivar los proyectiles que los rivales te lanzan.

Los desarrolladores han utilizado un programa llamado BulletML (empleado también en otros matamarcianos como *Xevious*, *Gigawind 2* o *G Darius*) que se encarga de describir la trayectoria de cada uno de esos proyectiles, de forma que broten de forma aleatoria y sorprendan constantemente al jugador.



Los cuatro modos de juego de los que consta *rRootage* invitan a interactuar con los proyectiles enemigos. En el modo IKA, por ejemplo, el jugador dispone de un escudo (rojo o blanco) capaz de absorber y lanzar en forma de láser los disparos enemigos que sean del mismo color que el escudo que lleve puesto. También se incluye un modo normal en el que la nave dispone de una bomba que acaba con los proyectiles enemigos; otro llamado PSY, en el que la nave dispone de invulnerabilidad temporal, y el modo GW, en que cuentas con un escudo que rechaza los proyectiles enemigos.

8

THE BATTLE OF YAVIN

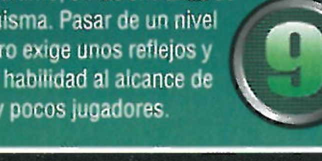


GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Bruno R. Marcos
WEB: www.bruneras.com
TAMAÑO: 14,3 MB



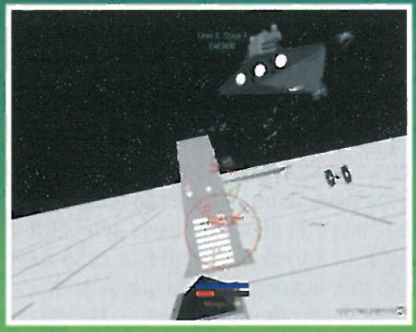
Poco a poco vamos descubriendo más datos acerca del notable diseñador amateur Bruno R. Marcos, alias Bruneras. Ahora sabemos que es sevillano y seguidor de la selección española de fútbol, sobre cuya derrota en Portugal ha dejado algo escrito en su página web. Entre una decepción deportiva y otra, a Marcos le queda tiempo para programar.

Su última creación se llama *The Battle of Yavin*, secuela "espiritual" del memorable *The Battle of Endor*. Se trata de un notable juego de masacres alienígenas inspirado en el universo *Star Wars* y reproduce píxel a píxel el ataque de la Alianza rebelde contra la Estrella de la Muerte. Cinco niveles cuya acción transcurre en el espacio exterior, en la superficie de la inmensa nave imperial y, por último, en las entrañas de la misma. Pasar de un nivel a otro exige unos reflejos y una habilidad al alcance de muy pocos jugadores.

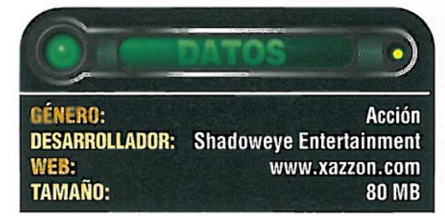


9

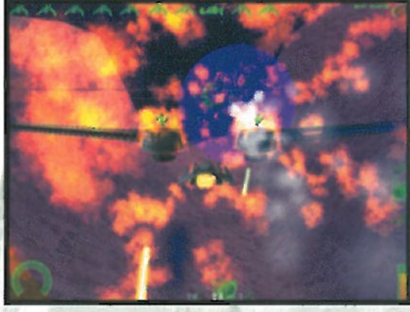




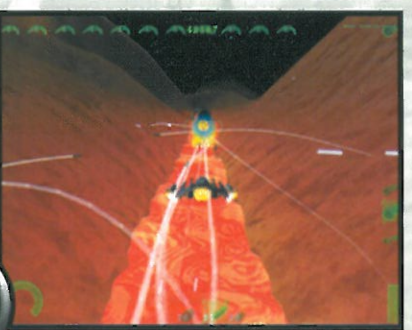
XAZZON



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Shadoweye Entertainment
WEB: www.xazzon.com
TAMAÑO: 80 MB



Como su nombre indica, *Xazzon* es una adaptación libre del juego *Zaxxon*, creado en 1982 por la desarrolladora japonesa Sega. El salto al mundo tridimensional añade un indudable atractivo a este añejo matamarcianos, tanto a nivel de mecánica como estético. La peculiar perspectiva de la que goza obliga al jugador a ser muy preciso, tanto a la hora de desplazarse como a la de disparar. Las 80 MB que ocupa el juego ocultan (además de espectaculares paisajes) una gran cantidad de enemigos y armas que pueden ser notablemente mejoradas. Para nostálgicos empedernidos.



6

CRIMSONLAND



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 10tons Entertainment
WEB: http://crimsonland.reflexive.com/crimsonland
TAMAÑO: 6,3 MB

Crimsonland funciona como un vetusto juego de Williams Entertainment para consolas titulado *Smash T.V.* En él, debes acabar con las incesantes oleadas de enemigos que se abalanzan sobre ti como unos posesos. Para ello, contarás con la inestimable ayuda de un arsenal formado por lanzallamas, pistolas, escopetas o ametralladoras y una serie de potenciadores que te permitirán, por ejemplo, disparar con más rapidez, congelar a los enemigos o provocar impresionantes explosiones. Esta demo incluye diez niveles. El juego completo cuesta 19,99 dólares.

6



DEMON LORE





GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Dare to be Digital
WEB: www.demonlore.tk
TAMAÑO: 30 MB

Dare to be Digital es una compañía de desarrollo amateur escocesa con cinco miembros. Con muy buena voluntad y muy poco dinero, han dado forma a *Demon Lore*, un juego cuya mecánica es deudora de la del clásico de Blizzard, *Diablo*. A lo largo de seis extensos mundos, te enfrentarás a todo tipo de engendros inspirados en la mitología japonesa, céltica, griega y azteca. Los protagonistas son Consuela Hernández y Sean Monaghan, tienen características diferentes para que saltes de uno a otro según tus necesidades.

6



MOD DEL MES

AIR BUCCANEERS

Otro mod para el popular ***Unreal Tournament 2004.*** Y otro de piratas. Sólo que **en esta ocasión son piratas que cruzan el cielo** provistos de enormes globos. Una vez más, en esta sección **apostamos por conversiones originales** y bien trabajadas.

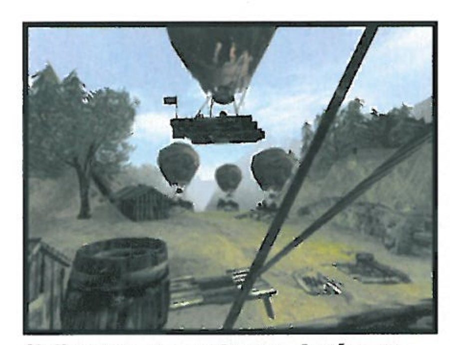
Por S. Sánchez

Estamos ante lo que llamamos una conversión total, y una bastante avanzada en su desarrollo. A través de su página web, puede accederse a los archivos necesarios para la instalación. Uno de ellos está comprimido en formato zip y debe instalarse manualmente y el otro está en el formato autoinstalable de los mods de *UT 2004*. Una vez instalada la conversión, hay varias formas de arrancarla. Para jugar una partida rápida, lo mejor es iniciar *UT 2004*, elegir la opción "acción instantánea" y seleccionar a continuación *Air Buccaneers* como juego personalizado. Por ahora, hay un total de siete mapas a disposición de los jugadores, todos bien distintos entre sí y realmente espectaculares, lo que demuestra el grado de dedicación de los creadores de esta original pieza de software.

Uno para todos

Pero lo mejor de *Air Buccaneers* es su concepto de juego. Los protagonistas absolutos son los vehículos, unos navíos de madera que se desplazan por el aire con ayuda de globos aerostáticos. Dispones de armas blancas para combates cuerpo a cuerpo, pero la mayoría de las refriegas son entre buques. La forma de llevarlas a cabo es mucho más interesante de lo que se podría imaginar en un primer momento. Está claramente pensado para las partidas multijugador, ya que para pilotar el navío es necesario que uno se ponga a los mandos del timón mientras otro dispara los cañones y un tercero, por ejemplo, lanza cuerdas para realizar abordajes. El proceso de disparar los cañones pasa por cargarlos con la munición deseada y luego prender la mecha con una antorcha. En fin, que resulta tan laborioso como interesante y realista.

Por ahora, ya hay cuatro modos de juego disponibles. Son variaciones de modos clásicos de combate por equipos y dominio de la zona y todos aseguran unas buenas contiendas aéreas. Pese a todo, te recomendamos que juegues con amigos, porque la inteligencia artificial es muy mala.



Si disparas, no conduzcas. Aquí no se lleva eso de la multitarea.



A cañonazos es como se resuelven las cosas en *Air Buccaneers*.







Gracias a la incorporación de vehículos en *UT 2004*, podemos disfrutar de un mod así.



DOBLE CAPACIDAD

Verbatim lanza sus DVD+R de 8,5 GB





Finalmente han empezado a aparecer en el mercado los primeros discos DVD+R de doble capa (DVD+R DL). Con ellos ya es posible la grabación de 8,5 GB por disco. Para conseguir grabar en las dos capas, la primera de ellas es semitransparente y permite ser escrita, leída o atravesada para escribir en la siguiente capa. Esto se consigue con una capa que permite un reflectado especial y reenfocando el láser sobre la segunda capa. Este nuevo formato aportará soluciones a los que precisan almacenar grandes cantidades de datos y permitirá efectuar grabaciones de vídeo digital de hasta 240 minutos en alta calidad. Los discos se pueden grabar a una velocidad 2,4x y son altamente compatibles con los reproductores de DVD actuales, ya que cumplen las especificaciones de lectura DVD-9. El precio de cada unidad ronda los 11 euros.

MÁS SONIDO

Creative Labs presenta sus nuevos productos

Este fabricante presentó en Granada lo que serán sus nuevos productos para esta temporada. Josep Oliver, responsable de prensa, y Elías Delgado, jefe de marketing, remarcaron la apuesta por el diseño y la calidad. Entre los nuevos productos se encuentran reproductores de mp3 como el Zen Touch o tarjetas de audio externas como la Sound Blaster Live! 24 bits External. Esta tarjeta toma la electricidad del puerto USB, por lo que es una solución perfecta para dispositivos portátiles. También verá la luz la SB Wireless Music. Esta tarjeta permitirá enviar los archivos de audio a cualquier punto de la casa mediante la tecnología WiFi. En el apartado de altavoces se ampliará la oferta de altavoces 2.0 y 2.1 para ofrecer dispositivos de calidad a bajo precio. Obviamente, no faltarán nuevas versiones 7.1 para los adictos al sonido envolvente.



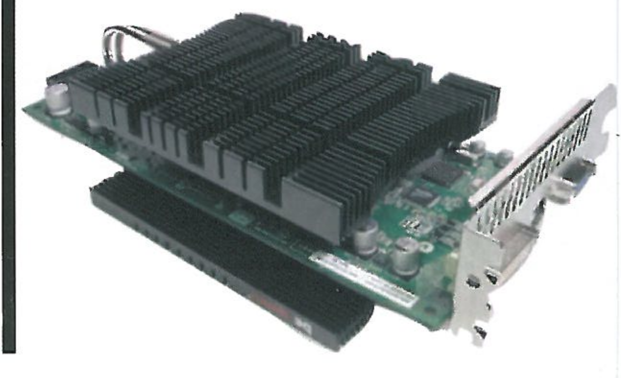
Los responsables de Creative Labs presentaron sus novedades vestidos de época.



FRÍO SIN RUIDO

Polar Freezer reduce el ruido de tu PC

BeQuiet ha lanzado un disipador pasivo para las tarjetas VGA. La solución pasa por la utilización de superconductores de calor para poder disiparlo sin necesidad de ventiladores que fuercen la circulación de aire. Está compuesto por dos tubos de cobre bañados en níquel que se encargan de transmitir el calor a los radiadores de aluminio. Su gran superficie es la que permite el intercambio eficiente de temperatura entre la tarjeta y la caja. El sistema es compatible con prácticamente todas las tarjetas ATI y nVidia que hay en el mercado y su montaje es muy sencillo.



LOS PASOS DE LA MEMORIA

La memoria DDR verá duplicada su velocidad



En la actualidad los módulos de memoria más habituales son los DDR de 333 y 400 MHz y los DDR2 a 400 y 533 MHz. Si bien está previsto que su vida útil se alargue hasta el año 2006, Intel prevé que durante el próximo año se implanten los módulos DDR2 a 667 y 800 MHz y que en 2006 los protagonistas sean los módulos DDR3 a 800 y 1006 MHz.

Los módulos de esta memoria, también denominados FB-DIMM (Fully Buffered Dual Inlime Memory Modules), suponen un nuevo estándar que convivirá con la memoria DDR y que permitirá colocar en una placa base hasta 192 GB de memoria. Todo ello con seis canales de 6,7 GBps.

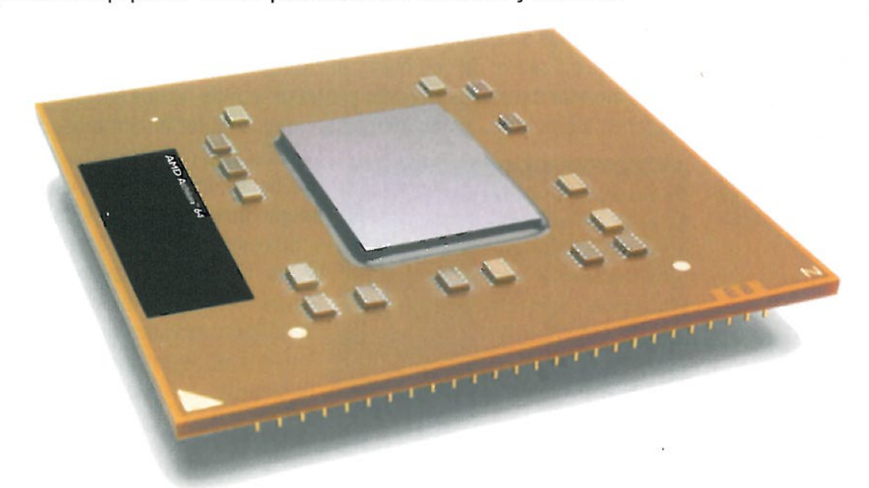
Además de ofrecer mayor capacidad y velocidad, también está previsto que la nueva memoria reduzca los retrasos que se producen entre la memoria y el resto de los componentes cuando el equipo trabaja a pleno rendimiento.

PORTÁTILES A 64 BITS

AMD muestra sus nuevos procesadores

El fabricante ha presentado sus nuevos procesadores a 64 bits para ordenadores portátiles. Los nuevos modelos van desde el 2800+ al 3400+ y son los primeros que utilizan tecnología de 90 nm. El primer uso comercial de estos procesadores serán los ordenadores portátiles Ferrari del fabricante Acer. La arquitectura de los nuevos procesadores permite una total compatibilidad con sistemas operativos de 32 bits y vienen equipados con protección antivirus.

Aunque el potencial de estos ordenadores hasta la llegada del sistema operativo a 64 bits está por ver, lo cierto es que AMD se ha adelantado una vez más a la competencia. Por el momento, Intel no ha movido ficha ni ha anunciado la introducción de nuevos procesadores. La nueva CPU de AMD podría poner en jaque las ventas de ordenadores portátiles equipados con los procesadores Pentium-M y Centrino.



BREVES

WINDOWS A 64

Microsoft ha colgado en su página de descargas (http://www.microsoft.com/windowsxp/64bit/evaluation/upgrade.mspx) una versión de su nuevo Windows a 64 bits. Este sistema operativo está en inglés y caduca a los 360 días desde su instalación. Si tienes un AMD 64, ya puedes empezar a conocer su rendimiento.



CON 1,5 GB

Samsung ha presentado un nuevo teléfono móvil, el V5400, equipado con un disco duro de 1,5 GB. Hasta ahora la capacidad máxima era de 100 MB de memoria. El teléfono incorpora una cámara de 1 megapíxel y puede grabar vídeo, reproducir mp3, realizar funciones de agenda e incorporar diccionarios de varios idiomas.



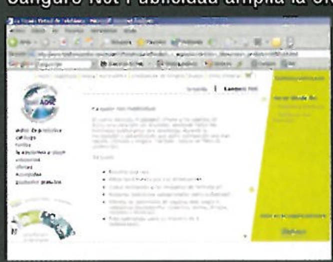
LLAMADAS GRATIS

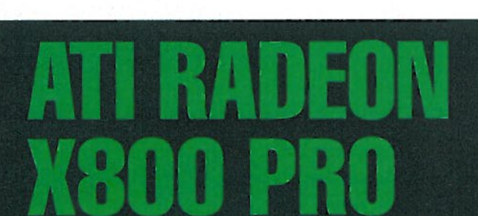


La telefonía a través de Internet (VoIP) es una opción económica para las conferencias. Plantronics incluirá el software Skype con su gama de auriculares Audio y DSP. Quienes adquieran el paquete también adquirirán 120 minutos de llamadas a teléfonos fijos y podrán comprobar lo práctica que resulta la comunión entre los auriculares de la marca y el software Skype.

CORTAR POR LO SANO

Telefónica ha lanzado un servicio que permite eliminar la publicidad mientras se navega a través de la línea telefónica. Con ello se consigue una navegación más fluida y evitar los molestos anuncios. Canguro Net Publicidad amplia la oferta de servicios de Canguro Net, implementado en el 2003 con el objetivo de filtrar los contenidos. El nuevo servicio tiene un coste mensual de 2,7 euros (sin IVA).





ATI RADEON X800 PRO

Los fabricantes de tarjetas gráficas siguen actualizando sus modelos para incorporar nuevas tecnologías visuales. Estar a la última es un reto al alcance de muy pocos bolsillos, pero siempre podemos recurrir a productos de gama media, mucho más asequibles y con prestaciones en general bastante dignas. Es el caso de las 6800 GT de nVidia o la tarjeta que hemos analizado este mes: la Radeon X800 Pro de ATI, que está basada en el procesador gráfico R420. Este procesador es una versión evolucionada del R300 y asegura un buen rendimiento sin que por ello se disparen los costes. Así que, más que de un cambio de generación respecto a las 9800, debemos hablar de un paso adelante.

La nueva tarjeta dispone de 12 canales de renderizado y su procesador funciona a 475 MHz. Además, el conjunto viene equipado con 256 MB de memoria GDDR3 a 256 bits y su frecuencia es de 900 MHz. Los chips de memoria son de Samsung y pueden alcanzar velocidades por encima de 1 GHz, lo que hace que disponga de un amplio margen para el overclocking.

FABRICANTE: ATI
DISTRIBUIDOR: ATI
CARACTERÍSTICAS: AGP, procesador R420 a 475 MHz, 256 MB de RAM GDDR3 a 450 MHz y 256 bits, conectores VGA, DVI y S-VHS, DirectX 9
PRECIO: 469 €

8,5

El sistema de refrigeración no ha experimentado modificaciones respecto a la anterior generación y hay que decir que ATI se las arregla para evitar que la tarjeta se sobrecaliente en exceso. Como ya es costumbre, la tarjeta precisa de alimentación adicional. Su consumo es bajo si lo comparamos con la última generación de tarjetas, sobre todo las de nVidia. Junto a la toma eléctrica, se encuentra un conector de entrada de vídeo.

En esta nueva generación, ATI ha incluido una nueva tecnología para la compresión de texturas. El sistema 3Dc permite un ratio de compresión de 4 a 1 sin apenas pérdida de calidad. Este sistema podría ser incorporado en las nuevas revisiones de DirectX. Además, la compañía no va a cobrar royalties, lo que puede facilitar que se convierta en un nuevo estándar a medio plazo.

Aunque no se trate de una tarjeta de prestaciones galácticas, ofrece mejor rendimiento que la 6800 GT cuando se utiliza antialiasing y el filtrado anisotrópico. Cuando se desactivan estas opciones, las tarjetas de nVidia se muestran más eficientes a la hora de generar frames. Un inconveniente es que no ofrece soporte para la tecnología Pixel Shader 3.0, pero también es cierto que los juegos aún no han implementado esta tecnología, con lo que la compatibilidad con la versión 2.0 resulta suficiente.



AIRIS M116

Airis ha ampliado su colección de monitores TFT con este de 19 pulgadas. Se trata de una pantalla SXGA capaz de alcanzar resoluciones de 1.280 x 1.024. El monitor ofrece opciones multimedia e incorpora los altavoces y dos conectores USB 2.0. Estos últimos se encuentran ubicados en la parte posterior, junto a las entradas de vídeo. No resulta la más accesible de las ubicaciones, así que mejor reservarla para dispositivos que no se tengan que conectar y desconectar a menudo. En la parte frontal se encuentran los botones de configuración que permiten acceder directamente al autoajuste, el control de volumen y el contraste.

Este monitor destaca por su alto contraste y brillo, lo que permite unas imágenes claras y brillantes incluso en juegos especialmente oscuros. La velocidad de respuesta en juegos de acción es aceptable (pese a algún que otro desajuste menor) y ofrece un amplio ángulo de visión. Una de sus mayores virtudes es, sin duda, el precio: pocos monitores de estas dimensiones puedes obtener por menos de 600 euros.

FABRICANTE: Airis
DISTRIBUIDOR: Airis
CARACTERÍSTICAS: 19", resolución 1.280 x 1.024, contraste 700:1, brillo 300 cd/m^2, conector DVI, Hub con dos puertos USB 2.0.
PRECIO: 549 €

8

SAITEK P3000 WIRELESS



Pocos son los fabricantes de dispositivos de juegos para ordenador que apuestan por la radiofrecuencia, algo que es mucho más habitual en otras plataformas. Pero si siempre pensaste que un gamepad inalámbrico para tu ordenador te vendría estupendamente, ten en cuenta el P3000 Wireless, que utiliza este sistema de transmisión.

La peana, que actúa de receptor y se conecta al ordenador a través del puerto USB, también sirve como cargador de baterías y para dejar apoyado el dispositivo. Por suerte, no precisa de un alimentador externo, ya que la carga se realiza tomando la electricidad a través del puerto USB. Además, Saitek ha tenido la gran idea de incorporar dos baterías, con lo que puedes jugar con una mientras la otra se recarga en el receptor. Unos indicadores luminosos muestran el estado de la carga.

El mando dispone de controles analógicos y digitales y de ocho botones, seis de ellos situados en la parte superior. Para mejorar sus opciones, el mando viene acompañado con software que permite programarlo. Además, dispone de un controlador destinado al desdoblamiento de los botones. Otro detalle a tener en cuenta es la pequeña pantalla LCD, que te indica el modo de funcionamiento (digital o analógico), la comunicación con la peana y el estado de la batería.

El mando ofrece un control cómodo y preciso, aunque pueden producirse interferencias si está muy alejado del receptor o hay obstáculos por medio. En condiciones normales, estos problemas no te afectarán. Como se trata de un periférico grande y bien diseñado, puedes usarlo durante horas de forma cómoda, en parte porque el agarre resulta óptimo, ya que las zonas para asirlo se han cubierto con plástico blando. No lo dudes: mandos hay muchos, pero éste es uno de los mejores.

9,5

FABRICANTE: Saitek
DISTRIBUIDOR: Corporate PC
CARACTERÍSTICAS: USB, inalámbrico, ocho botones, control de dirección digital, dos mini-joysticks, batería de repuesto.
PRECIO: 49,95 €

PROJECT DESIGN USB ARCADE

Si eres un amante de los arcade y quieres rememorar largas sesiones de "Insert Coin" en tu PC, éste es tu cacharro. Se trata de un mando USB que emula los controles de las máquinas recreativas. Dispone de un control de dos ejes y diez botones de acción, dos de los cuales se encuentran junto a los botones de función que permiten automatizar pulsaciones y fijar la velocidad de pulsación. El mando de dirección utiliza cuatro microinterruptores.

Este dispositivo ofrece un control preciso en juegos arcade como *Mars Invader*, *Mortal Kombat* o el ilustre *Pac-Man*. Sus botones de disparo se han dispuesto a la derecha del mando. Son ocho y recuerdan los de un mando de PS2 aunque, obviamente, con una distribución distinta. Todos ellos son grandes y de fácil acceso.

En el borde del mando existe una hendidura a modo de reposa-muñecas, pero lo cierto es que no resulta un mando demasiado cómodo a menos que puedas apoyar gran parte del brazo sobre la mesa o que no necesites acceder a los botones más alejados con excesiva frecuencia. Su base cuenta con cuatro ventosas para mejorar su anclaje en la mesa.

La instalación es muy sencilla, ya que el sistema reconoce automáticamente el dispositivo. El disquete de instalación que incluye la caja sirve para mejorar las prestaciones del mando añadiéndole las opciones Force Feedback de que dispone.

Se trata de un buen mando, aunque es posible que eches de menos una segunda tanda de palanca y botones para partidas entre dos jugadores. Sin embargo, de existir esta opción, su gran tamaño haría que no cupiese en la mayoría de escritorios. Si dispones de una PlayStation 1 o 2, también existe un modelo para esta plataforma que funciona perfectamente con el ordenador utilizando el consabido adaptador.

7,5

FABRICANTE: Hypnosys Project Design
DISTRIBUIDOR: IHypnosys Project Design International Business
CARACTERÍSTICAS: USB, palanca de dirección, diez botones, botones de función.
PRECIO: 30 €



ALTEC LANSING CS21





Después de los brillantes MX5021, Altec Lansing amplia su gama de altavoces 2.1 con estos CS21. Se trata de un conjunto pensado para los que no quieran hacer frente al desembolso que conlleva un sistema de sonido envolvente sin renunciar a una buena calidad en las audiciones musicales. El conjunto está compuesto por un subwoofer de madera con un altavoz de 16,5 cm y dos satélites de dos vías.
En la parte posterior del subwoofer se encuentra la apertura para la descompresión de la caja, que también permite la refrigeración de los elementos eléctricos que alberga en su interior (amplificador y fuente de alimentación). Junto a esta apertura están las entradas y salidas de audio y un mando para controlar los graves. Como es habitual en Altec Lansing, encontrarás una entrada de audio adicional que te permite conectar un segundo dispositivo fácilmente.
Los satélites, de dos vías, están equipados con los respectivos altavoces para los agudos (2,8 cm) y para los medios y los bajos (7,6 cm). La caja, de plástico y perfectamente blindada, dispone de una apertura en la parte inferior y cuenta con una rejilla para ocultar los altavoces. En su zona posterior, una parte móvil facilita la colocación de los altavoces. En el satélite derecho hay un botón para encenderlo y apagarlo y otro para el volumen. En su base, dispone de una toma de auriculares.
El conjunto ofrece una buena potencia y reproduce la mayoría de tonos con una buena claridad y nitidez. A pesar de que el subwoofer apenas distorsiona con el volumen muy alto, se nota la falta de bajos durante la reproducción de películas y en juegos. La causa no es otra que la pérdida de algunos espectros de la gama baja de frecuencias. Además, el corte de los graves se sitúa en los 35 Hz. También hay cierta pérdida de frecuencias con los medios, aunque su percepción varía según la fuente de audio o de si se corrige con un poco de ecualización. Queda patente que estos altavoces son más indicados para una correcta audición de música que para disfrutar de vibraciones a tutiplén.

FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Memtec Ibérica
CARACTERÍSTICAS: Dos satélites de 30 W, subwoofer 50 W, frecuencias de 35 Hz a 18 KHz, toma de auriculares.
PRECIO: 149 €

8,5

TERRATEC HOMEARENA TXR 884

Terratec ha lanzado unos nuevos altavoces 7.1 para acompañar a sus nuevas tarjetas de sonido envolvente. De entrada, se ha optado por un diseño más atrevido si lo comparamos con la línea clásica de los altavoces multicanal SubSession HomeArena 5.1. El color del conjunto es gris y los satélites están montados sobre una estilizada peana desmontable. El fabricante ha incluido todo lo necesario tanto para colocarlos sobre la mesa o en la pared.
El subwoofer cuenta con un altavoz interno y con una apertura frontal y otra lateral encargadas de descomprimir la caja y emitir las pertinentes vibraciones. En el anterior modelo los bajos contaban con una excelente presencia, y éste no se queda atrás. De hecho, es uno de los altavoces con el espectro de frecuencias más amplio que puedas encontrar (de 18 Hz a 22 KHz).
Los mandos de puesta en marcha y de volumen (tanto el general como los de cada uno de los canales) se encuentran en el frontal del subwoofer. Todas las conexiones están situadas en la parte trasera, junto a un imponente radiador de aluminio destinado a refrigerar la etapa de potencia. La fuente de alimentación también es interna. Este conjunto permite la conexión de fuentes que van del 5.1 al 7.1. Para poder aprovechar los ocho satélites en fuentes de menos canales, Terratec ha apostado por la tecnología ConnX.1. Con ella se pueden simular los canales que le faltan a la fuente.
Para dotar de mayor versatilidad al conjunto, éste dispone de una entrada auxiliar. Un selector en la parte posterior del subwoofer te permite seleccionar la entrada. El mayor inconveniente de este equipo es la falta de un mando a distancia. Todos los controles se deben llevar a cabo desde el propio subwoofer, ya sea desde el frontal o desde la incómoda parte posterior.
Consigue una buena reproducción de todos los espectros de frecuencias, aunque sus mejores bazas son los agudos y los bajos. Las frecuencias medias quedan en ocasiones diluidas entre las extremas. Esto los hace especialmente interesantes a la hora de percibir vibraciones y efectos cuando se trata de la reproducción de películas en DVD o a la hora de jugar.

FABRICANTE: Terratec
DISTRIBUIDOR: Terratec
CARACTERÍSTICAS: Siete satélites de 8 W, subwoofer 28 W, frecuencias de 18 Hz a 22 KHz, entrada auxiliar.
PRECIO: 149 €

7,5

MICROSOFT STANDAR WIRELESS OPTICAL DESKTOP

Si buscas un teclado inalámbrico de calidad, Microsoft propone este modelo. Se trata de la versión básica de sus teclados sin cables. Dispone de teclas multimedia y de las teclas de función desdobladas. Eso te permite acceder rápidamente a operaciones habituales como abrir documentos, reenviar correo electrónico, etc.

FABRICANTE: Microsoft
DISTRIBUIDOR: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: PS/2 y USB, radiofrecuencia 27 MHz, teclas multimedia y de acceso rápido, ratón óptico.
PRECIO: 69,99 €

8,5

El ratón es algo más parco, ya que carece de la función Tilt, que permite desplazar los documentos de manera lateral. Por el contrario, las dimensiones de la rueda facilitan un desplazamiento vertical más rápido. Su diseño es totalmente ambidiestro y su ergonomía es buena.

El conjunto viene con el software Intellitype, que permiten reconfigurar las funciones asignadas por defecto, e IntelliPoint, para ajustar la precisión del ratón.



EXACTMAT X CONTROL

Razer ofrece una alfombrilla de aluminio anodinado de gran resistencia. Para aumentar su versatilidad, el fabricante ha optado por crear distintas superficies a ambos lados de la alfombrilla. La diferencia básica entre una y otra es la rugosidad. Su gran superficie hace difícil que el ratón pueda salirse de ella. En las cuatro esquinas se han colocado pastillas antideslizantes para evitar el desplazamiento de la alfombrilla sobre la mesa. Se trata de una excelente alfombrilla, pero hay que tener en cuenta la compatibilidad con algunos ratones ópticos. El color negro empleado no es el mejor amigo de estos últimos. Funciona a la perfección con los Razer, pero, por ejemplo, algunos modelos de Microsoft y Logitech dan algún problema. En estos momentos es posible adquirir una edición especial con funda de neopreno incluida.

FABRICANTE: Razer
DISTRIBUIDOR: Razer
CARACTERÍSTICAS: Alfombrilla aluminio, dos superficies, funda de neopreno.
PRECIO: 39,99 €

8

LOGITECH MX1000 LASER

El último ratón de Logitech incorpora el láser. Como consecuencia, se obtienen mejores resoluciones y una sensibilidad 20 veces mayor a la hora de detectar el movimiento. Con esto puedes imaginar lo rápido y preciso que resulta este ratón. Para comunicarse con el ordenador utiliza radiofrecuencia. La misma peana hace las veces de receptor y de cargador de baterías. Una ristra de indicadores luminosos indica su estado en cada momento.

Además de la rueda de desplazamiento habitual y de cinco botones, el ratón incorpora un pad direccional (Cruise Control) alrededor de la rueda de desplazamiento que permite navegar por las páginas tanto horizontal como verticalmente. El diseño ha mejorado respecto al MX900 para darle mayor estabilidad y mejorar su ergonomía. Sin duda, uno de los ratones más precisos que encontrarás en el mercado.

FABRICANTE: Logitech
DISTRIBUIDOR: Logitech
CARACTERÍSTICAS: USB, cinco botones, rueda de desplazamiento, Cruise Control, radiofrecuencia 27 MHz.
PRECIO: 79,99 €

9

PLANTRONICS DSP500



Plantronics ha diseñado una nueva gama de auriculares especialmente pensados para aplicaciones multimedia, entre los que se encuentran los DSP500. Éstos no precisan de tarjeta de audio, ya que se conectan directamente al puerto USB, lo que garantiza sonido digital de gran calidad. Cerca de los auriculares se encuentra un botón de volumen digital, así como un botón para silenciar el micrófono. Los auriculares están compuestos por dos altavoces de 40 mm y un micrófono. Es un conjunto muy robusto. El micrófono dispone de cancelación de ruidos. Los auriculares están perfectamente acolchados. Su uso es cómodo y reproducen con claridad todas las frecuencias. Son excelentes, aunque si su precio te parece prohibitivo, puedes recurrir a los .Audio90, que ofrecen una calidad muy parecida. Éstos son la versión analógica, o sea, sin la tarjeta USB.

FABRICANTE: Plantronics
DISTRIBUIDOR: Plantronics
CARACTERÍSTICAS: USB, micrófono con reducción de ruido, altavoces 40 mm.
PRECIO: 116 €

9,5



PIONEER DVR-A08XLB

Pioneer, que ya incluyó el soporte para DVD de doble capa en su anterior modelo (la DVR-A07), ofrece ahora mayor velocidad de grabación tanto para este nuevo formato de doble capa como para los de una sola capa. La DVR-A08XLB es la grabadora de DVD más rápida del mercado y, para mejorar la fiabilidad de las grabaciones, incorpora las tecnologías Smart Laser Driver (para mantener la estabilidad del láser), Liquid Cristal Tilt (destinada a absorber vibraciones) y mecanismos de baja vibración. Este modelo también es capaz de leer DVD-RAM. A la hora de grabar en el formato de una sola capa, se muestra más eficiente, tanto en calidad como en velocidad, con el formato DVD-R que con el DVD+R.
Curiosamente, las prestaciones de la DVR-A08XLB a la hora de grabar CD no están a la misma altura, ya que la velocidad máxima de grabación en este formato es de 32x. Puede grabar CD de hasta 90 minutos. No obstante, puede dar algunos errores de lectura tanto con estos CD como con los de 99.

Pioneer ha apostado por un compendio de programas (Record Now!, Simple Backup, MyDVD Deluxe y CinePlayer) para acompañar la grabadora, así que incluye todo tipo de software tanto para la grabación como para la edición de vídeo y su reproducción.
Nos encontramos ante una grabadora capaz de reducir el tiempo de grabación de los DVD+R DL a la mitad de lo habitual, aunque de momento no encontrarás soportes superiores a los 2,4x de velocidad, por lo que se trata de una apuesta de futuro.

FABRICANTE: Pioneer
DISTRIBUIDOR: Pioneer
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 16x/4x/12x, DVD+R/RW 16x/4x/12x, DVD+R DL 4x, CD-R/RW 32x/24x/40x, memoria 2MB.
PRECIO: 160 €

8,5

SONY DRU-700A



Aunque otros ya han seguido su ejemplo, Sony fue el primer fabricante en abrir la veda de los DVD-9 de doble capa con la DRU-700A. Su diseño es idéntico a los anteriores modelos del fabricante, aunque se incluyen dos frontales (uno blanco y otro negro) para adaptarlo al color del ordenador. Sus mecanismos son extremadamente silenciosos tanto en las operaciones de apertura de la bandeja como durante su funcionamiento.
Sony ha apostado por la suite Nero 6 para ofrecer soporte a la grabadora. Con este software, la grabadora puede quemar CD de hasta 99 minutos. También ofrece un mejor soporte para la copia directa incluso con discos protegidos. La corrección de errores, en todos los formatos tanto de CD como de DVD, es muy buena.
Al igual que en el resto de grabadoras analizadas en esta página, es conveniente modificar el identificador de los discos (Book Type) para aumentar la compatibilidad de los discos de doble capa. Si bien no tendrás problemas cuando el destino de los discos sea almacenar datos, la cosa cambia a la hora de utilizarlos en un reproductor de DVD doméstico.
Los tiempos de búsqueda de esta grabadora de Sony son muy bajos y graba realmente a 8x y 4x. De hecho, es de las grabadoras más eficientes en el apartado de velocidad y calidad de grabación, sobre todo con los CD.

FABRICANTE: Sony
DISTRIBUIDOR: Sony
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 8x/4x/12x, DVD+R/RW 8x/4x/12x, DVD+R DL 2,4x, CD-R/RW 40x/24x/40x, memoria 2 MB.
PRECIO: 109 €

8

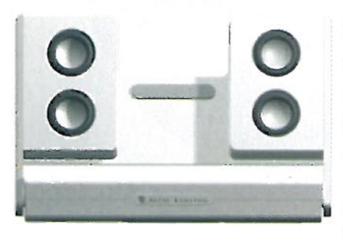
TDK 882N DVD WRITER 8X DOUBLE LAYER

TDK afronta el nuevo formato de grabación de DVD de doble capa con la 882N. Para su construcción TDK ha optado por importar tecnologías de otros fabricantes como el Active OPC (Optimized Power Control) de NEC. Con él se consigue una perfecta estabilidad a la hora de grabar todos los formatos que soporta la grabadora. El software que acompaña la grabadora es el completo Nero 6, que permite tanto la grabación como la edición de audio y vídeo y su reproducción.
En el apartado de CD, TDK no ha añadido compatibilidad, ni de lectura ni de escritura, con los soportes de 99 minutos. A pesar de esta pequeña limitación, la TDK 882N ofrece una muy buena calidad de grabación en todos los formatos que soporta. En el caso del DVD+R DL, el tiempo medio de grabación ronda los 38 minutos. Al igual que ocurre con las demás grabadoras de este nuevo formato, es posible cambiar el Book Type para mejorar su compatibilidad con reproductores de DVD domésticos.
Si bien las prestaciones de la 882N en la grabación de DVD son buenas, se muestra algo más remolona a la hora de leer la información que contiene el disco. De todas formas, es una buena opción si buscas una grabadora eficiente.

FABRICANTE: TDK
DISTRIBUIDOR: TDK
CARACTERÍSTICAS: IDE, DVD-R/RW 8x/4x/12x, DVD+R/RW 8x/4x/12x, DVD+R DL 2,4x, CD-R/RW 32x/16x/40x, memoria 2 MB.
PRECIO: 149 €

7,5

ALTEC LANSING INMOTION PORTABLE AUDIO





Si dispones de un reproductor de mp3 iPod, estos altavoces portátiles son su compañero ideal. Puedes conectarlos simplemente dejándolos sobre la base para escuchar toda la música del reproductor. También incorpora una entrada de línea que permite conectar un segundo dispositivo, aumentando así la versatilidad del producto. Puede funcionar con pilas o mediante la red eléctrica con el adaptador que incorpora. En este último caso el iPod se recarga mientras está en la peana. El inMotion ofrece una buena calidad de sonido, pero su fidelidad varía según el tipo de música y la calidad del archivo mp3. Parte de estos problemas, incluida la poca presencia de los bajos, se pueden solventar con el ecualizador del propio reproductor. No obstante, los defectos son menores, por lo que el inMotion se convierte en un brillante dispositivo portátil a tener muy en cuenta.

FABRICANTE: Altec Lansing
DISTRIBUIDOR: Memtec Ibérica
CARACTERÍSTICAS: Amplificador digital 4W, cuatro altavoces de neodimio, frecuencias desde 60 Hz hasta 20 KHz.
PRECIO: 169 €

8,5

DIGITALXTATION 2000

Si andas tras un chisme polivalente que te permita hacer fotografías, grabar sonidos o vídeo y reproducir mp3, aquí lo tienes. El DigitalXtation dispone de un sensor de 2.1 megapíxeles que permite hacer fotografías de hasta 1.600 x 1.200, cuenta con seis opciones para configurar el balance de blancos y permite ajustar la calidad de la imagen. Su memoria interna es de 128 MB y dispone de una ranura de ampliación para tarjetas SecureDigital SD y Multimedia Card MMC. Con ellas podrás ampliar las prestaciones de la cámara, ya que los 128 MB para albergar fotografías y archivos mp3 son bastante limitados. También dispone de flash para toma de imágenes en lugares poco iluminados y un zoom digital de 4x. Su reducido tamaño es su mayor virtud, ya que te permitirá escuchar música en cualquier lugar y tomar instantáneas de bastante calidad en cualquier momento.

FABRICANTE: Energy Sistem
DISTRIBUIDOR: Fabricantes de Informática
CARACTERÍSTICAS: Cámara digital 2,1 megapíxeles, resoluciones desde 800 x 600 hasta 1.600 x 1.200, reproduce mp3, interfaz USB 1.1.
PRECIO: 198 €

8

PINNACLE SHOWCENTER 1.5

El ocio digital va en aumento y en la actualidad sólo te quedan un par de opciones: o instalas el ordenador en el salón junto a la tele o apuestas por uno de estos dispositivos. El Showcenter se conecta con el ordenador mediante red local (con cable o inalámbrica) en busca de los archivos multimedia almacenados en el disco duro. De este modo, con el mando puedes acceder a los contenidos desde el salón gracias a una interfaz muy sencilla. Además, sus funciones se pueden actualizar de forma gratuita.
Este nuevo modelo permite la grabación avanzada de vídeo, la reproducción de radio a través de Internet, DivX, mp3 o crear pases de diapositivas. Además, el dispositivo se puede combinar con otros productos de la marca para aumentar su versatilidad. Sin duda, el Showcenter 1.5 es una manera bastante sencilla de trasladar todo el contenido multimedia de tu PC hasta el salón de tu casa.

FABRICANTE: Pinnacle
DISTRIBUIDOR: Pinnacle
CARACTERÍSTICAS: WiFi y Ethernet, euroconector, entradas y salidas de vídeo y audio RCA, audio digital Toslink y S/PDIF.
PRECIO: 279,99 €

8,5

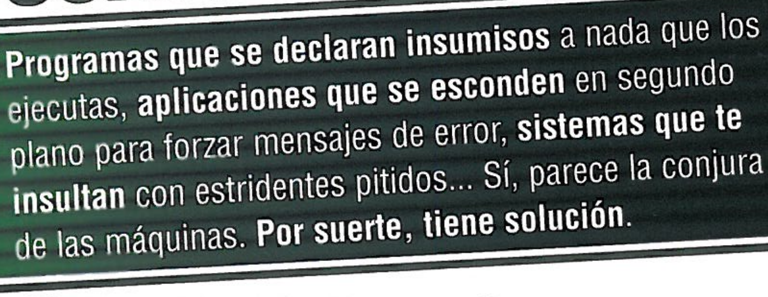
AIRIS N509

Cada vez exigimos más a nuestras PDA. Entre lo último están los navegadores GPS que permiten saber tu localización y llegar al destino rápidamente. Airis ha integrado uno en esta PDA, de cuya representación se encarga el software GPS X-Road. Sin embargo, aunque permite localizar los satélites y obtener imágenes tridimensionales, la Airis N509 sigue sin evitar los problemas derivados de la falta de una antena externa y en ocasiones se pierde la conexión. Aun así, ofrece un buen reconocimiento de caracteres a la hora de escribir y dispone de una ranura de expansión para tarjetas de memoria SD/MMC. El fabricante ha incluido una tarjeta de 128 MB para ampliar las opciones de almacenamiento de la PDA. El sistema operativo es el Windows Mobile Pocket PC, que permite las funciones Office y la imprescindible agenda para los archivos multimedia. Una buena opción si buscas una PDA con navegador incorporado.

FABRICANTE: Infinity System
DISTRIBUIDOR: Infinity System
CARACTERÍSTICAS: Procesador Intel Xscale 300 MHz, ROM 32 MB, RAM 64 MB, Pantalla 240 x 320 y 65.000 colores, puerto IrDA, memoria ampliable SD/MMC.
PRECIO: 429 €

8





Programas que se declaran insumisos a nada que los ejecutas, **aplicaciones que se esconden** en segundo plano para forzar mensajes de error, **sistemas que te insultan** con estridentes pitidos... Sí, parece la conjura de las máquinas. **Por suerte, tiene solución.**

Incontrolado

Por Navidad, me compré *Call of Duty*. Lo instalé sin ningún problema (en aquellos momentos tenía el Windows Millenium) y lo desinstalé al cabo de unos meses. Más tarde, instalé en mi equipo el sistema operativo, puse XP profesional. Con mi nuevo Windows, he instalado muchos juegos sin ningún problema, pero ya no puedo jugar a *Call of Duty*. Se instala bien, pero una vez hecho esto, cuando voy a empezar a jugar, me saca del juego en menos de cinco segundos con el mensaje de error siguiente: "No ha podido cargar Open GL. Asegúrate de que tienes los últimos drivers para tu tarjeta de vídeo disponibles en la página web de su fabricante". ¿Qué es lo que pasa con el juego? ¿Qué tengo que hacer?
Robert Picart (e-mail)

Hombre, está bastante claro. Tal y como te advierte tu equipo, lo que ocurre es que no tienes instalados todos los controladores que precisa tu tarjeta gráfica. Esto se debe a que Windows sólo instala los controladores mínimos para que puedas ver el escritorio y los DirectX para que puedas ejecutar programas 3D, pero no hace lo propio con el Open GL. Para solucionar el problema, basta con que instales los controladores que encontrarás en el CD-ROM de tu tarjeta gráfica. Si dispones de Internet, es recomendable que instales los controladores más recientes. Para ello, basta con descargarlos de la página web del fabricante del procesador de tu tarjeta gráfica (ATI o nVidia por regla general). Después de esta operación, el ordenador estará listo para ejecutar Call of Duty.

Ciérrate Sésamo



Os escribo para ver si podéis ayudarme a resolver un problema que tengo con *CSI: Oscuras intenciones*. Resulta que me compré el juego, lo instalé perfectamente y con mucha ilusión (me encanta la serie de televisión y el primero ya me gustaba mucho), y al iniciar el juego me salta un mensaje diciéndome que tengo un programa de emulación de CD/DVD abierto y que debo cerrarlo para iniciar el juego. Ya he probado a reinstalarlo varias veces, pero siempre ocurre lo mismo. Espero que me deis alguna solución para poder jugar.
Juan José Álvarez (e-mail)

Lo que debes hacer, más que reinstalar una y otra vez el juego, es cerrar o desinstalar ese emulador. Seguro que te lo ha instalado por defecto algún programa para grabar CD o DVD. No sufras, te resultará muy fácil deshabilitar esta unidad virtual o cerrarla. Pulsa las teclas Ctrl, Alt y Supr al mismo tiempo para acceder al Administrador de tareas. Selecciona la pestaña Procesos y allí verás una lista de tareas que se están ejecutando en esos momentos. Sólo tienes que encontrar el ejecutable de turno. A menos que puedas relacionar el nombre del archivo con un programa de grabación, deberás ir probando hasta dar con el adecuado. Cerrar aplicaciones que funcionan en segundo plano permite ejecutar con mayor rapidez los juegos.

DLL rebelde

Hace unos días que me compré *Sacred*. Mi ordenador es un Pentium II con 444 MHz, pero todos los juegos que tengo me funcionan con poca fluidez cuando hay muchos personajes. El problema con *Sacred* es que, tras instalar el juego, me da un mensaje de error cuando intento ejecutarlo: "Error al iniciar el programa: El Archivo MSVCRT.DLL está vinculado a un NTDLL.DLL:RtlGetNtVersion Numbers de exportación que no existe". Instalé el DirectX 9.0b que trae el juego, pero se sigue produciendo el mismo problema. ¿Cómo puedo solucionarlo?
Lemin Alarcón (e-mail)

Este error suele aparecer cuando se ha sobrescrito el archivo. En la página de Microsoft http://support.microsoft.com/ default.aspx?scid=kb;es;296551 encontrarás los pasos a seguir para solventar este problema. Simplemente, se trata de restaurar el archivo desde el CD de Instalación de Windows.

El ocaso del dictador

Adquirí *Trópico* hace dos o tres años y me funcionaba bien con mi antiguo ordenador. Ahora, con el nuevo, después de instalarlo, cuando voy a jugar, me sale el siguiente mensaje: "El juego no funcionará si no introduces el CD original. Error 1001". Lo malo no sólo es que no pueda jugar, sino el recochineo con que la máquina sugiere que estoy utilizando un disco pirata. He probado a llamar en varias ocasiones al número de atención al cliente, pero no me cogen el teléfono. Si podéis ayudarme de algún modo os lo agradecería, tal vez comprando sempiternamente vuestra revista.
Eduardo Jiménez García (e-mail)



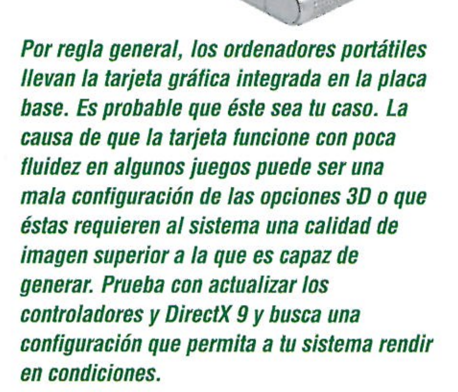
Probablemente, el problema consista en que en el ordenador nuevo tengas instalado el sistema operativo Windows XP. Para solucionarlo, bájate el parche (http://www.take2games.com) que actualiza el juego a la versión 1.07. Con él, es más que probable que tus problemas desaparezcan.



Condenado a ella

Tengo un PC portátil Pentium M a 1,4 GHz con 512 MB DDR y una tarjeta gráfica Intel Extreme Graphics de 64 MB. Ésta es la tarjeta que incorporaba mi ordenador y me da problemas aunque supera los requisitos recomendados de la mayoría de juegos del momento. Por ejemplo, con *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* tengo que recurrir a renderizar por software o *FIFA 2004* me va a trompicones. ¿Tenéis idea de lo que le ocurre a mi PC? Y tengo otra consulta: ¿Puedo cambiar mi tarjeta gráfica por otra nVidia o ATI siendo el mío un ordenador portátil?
Roger Clotet Solè (e-mail)





Por regla general, los ordenadores portátiles llevan la tarjeta gráfica integrada en la placa base. Es probable que éste sea tu caso. La causa de que la tarjeta funcione con poca fluidez en algunos juegos puede ser una mala configuración de las opciones 3D o que éstas requieren al sistema una calidad de imagen superior a la que es capaz de generar. Prueba con actualizar los controladores y DirectX 9 y busca una configuración que permita a tu sistema rendir en condiciones.

¿128 o 256?

¿Qué es mejor, una tarjeta con mayor velocidad pero menos memoria o una con menor velocidad pero mayor memoria? También querría pediros que me recomendaseis una placa base.
Qetuiop (e-mail)

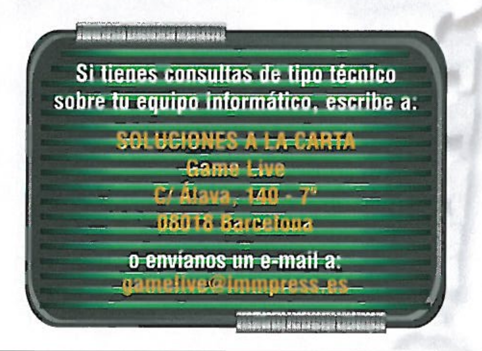
Hasta ahora, pocos juegos exprimían más de 128 MB de memoria en las tarjetas gráficas. La llegada de Doom 3 y Far Cry ha evidenciado que si quieres gráficos de alta definición, sobre todo con texturas de gran calidad, necesitas una tarjeta de más de 128 MB de memoria. Si además es rápida, mucho mejor. Sobre las placas base, la mejor opción para Pentium IV es la Asus P5AD2. Esta placa dispone de bus PCI-E para la tarjeta gráfica. Si prefieres el Athlon a 64 bits, una buena opción es la Gigabyte GA-K8N.

Del Pita Pita Del

Os quería comentar un par de problemillas que tengo con mi PC. El primero es que, cuando enciendo el ordenador, al cargarse el Windows XP, suena un pitido fuerte, sólo uno, luego el Windows sigue cargándose y funciona sin problemas. ¿Qué es ese pitido? ¿Tengo algún problema en el PC? La otra cuestión, que ésta sí que me preocupa, es que con *Medal of Honor* y *Call of Duty* sólo puedo jugar aproximadamente entre 15 y 20 minutos. Después, se congela la imagen del monitor y no vuelve a funcionar de ninguna manera, ni con Alt+F4, ni con Esc, ni con nada. Bueno sí: con el famoso botonazo.
Juan Carlos Lorenzo (e-mail)

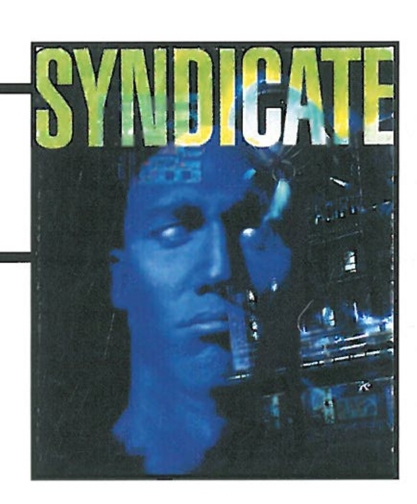


Por regla general, cuando el ordenador arranca se realiza un testeo del sistema. Si la BIOS encuentra algún error, te avisa de ello con una serie de pitidos. Para identificar el error, lo mejor es que utilices el manual de tu placa base. En él, deberías encontrar la descripción del pitido, que tal vez sea la causa de los errores de ejecución que comentas. También podría deberse al exceso de temperatura. Los juegos, sobre todo si son de acción, obligan a los procesadores a trabajar más de lo que es habitual, por lo que alcanzan temperaturas elevadas. Si no están convenientemente refrigerados, la BIOS detiene el equipo. Así que empieza por comprobar que el sistema de refrigeración funcione correctamente.





SYNDICATE



Antes de reflexionar sobre el bien y el mal y construir densos mundos subterráneos, Peter Molyneux **dedicó algo de tiempo a conquistar el mundo** al frente de sindicatos mafiosos. Todo valía, **las opciones eran múltiples** y la diversión se multiplicaba.

En 1993, mientras Felipe González y Aznar se enfrentaban por primera vez en un debate televisado y Yeltsin tomaba el parlamento ruso a cañonazos, Bullfrog publicó un juego un tanto peculiar. Su nombre, *Syndicate*. Y no trataba de debates televisados ni tanques, sino de algo un poco más sofisticado.

Más de uno quiso ver en *Syndicate* una mezcla entre elementos de dos de los anteriores juegos de Bullfrog: *Powermonger* y *Populous*. En esencia, se trataba de un juego de estrategia con elementos de rol y desarrollo en tiempo real. Fue esta última característica, junto con su rica y variada jugabilidad, la que convirtió en *Syndicate* en todo un clásico.

Tu papel en el juego era el de ejecutivo de una pequeña compañía con conexiones mafiosas y grandes ambiciones. Así, participabas en la guerra comercial entre una serie de compañías privadas para dominar un planeta dividido en 50 regiones. En cada una de ellas se desarrollaba una de las misiones del juego. A veces, incluso podías elegir el orden en el que completabas varios escenarios, que eran de una dificultad variable.

Contra todos

Salir airoso de la misión de turno te permitía acumular dinero que después podías gastarte en armas, gadgets e incluso en reclutar adeptos para tu causa que cubriesen posibles bajas. La investigación era imprescindible para ir haciendo progresos. A ella debías dedicar gran parte de tus recursos, aunque secuestrar a algún científico del enemigo también era una buena alternativa. Otros gastos corrientes tenían que ver con el espionaje para obtener información adicional o la configuración de tus hombres para que afrontasen con mayores garantías de éxito los objetivos. Una vez en el escenario, debías apañártelas con tan solo cuatro hombres.

Entre las opciones de configuración, estaban las de implantar elementos biónicos a los miembros de tu escuadrón para mejorar su condición física. Incluso era posible implantarles un cerebro nuevo para que tomara decisiones durante la partida. También resultaba muy útil equipar a tus hombres con un arsenal lo más variado posible, desde armas cortas a contundentes aceleradores de partículas, pasando por lanzallamas.



Podías ver en un mapa tus progresos y encaminarte hacia la siguiente misión.

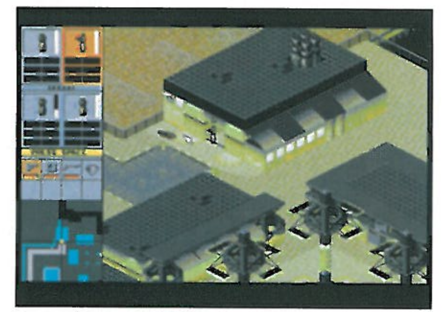




Los personajes podían moverse por distintos niveles.

SYNDICATE WARS

Después de la expansión *Syndicate: American Revolt*, aparecida el mismo año, los desarrolladores se centraron en la secuela, *Syndicate Wars*. Este título supuso un salto cualitativo a nivel gráfico, puliendo los defectos del anterior y creando una excelente ambientación gótica. Se utilizaban polígonos para representar los escenarios, que además eran deformables. Los contendientes eran la Eurocorp y la Iglesia de la Nueva Era (una secta con letales monjes y adeptos). Recogió a la perfección el legado de su predecesor, incluso mantenía su ejemplar equilibrio entre caos y diversión.



La interfaz permitía interactuar a la perfección con los personajes.

Los gadgets también tenían su rinconcito. Uno de los más entretenidos era el persuadertron, que hacía que las personas en su área de influencia te siguieran a todas partes. Se utilizaba, principalmente en misiones de secuestro y era necesario activarlo y desactivarlo una vez capturado el objetivo. De lo contrario, podías acabar como el flautista de Hamelin, sólo que con gente en lugar de ratas en tu lista de seguidores incondicionales. La necesidad de controlar de forma individual a cada uno de tus agentes le daba al conjunto la dosis de acción necesaria. Conseguía mantenerte con el alma en vilo a cada instante.

La planificación, la discreción y el sigilo a la hora de moverse por el escenario eran las claves

Equilibrio magistral

La planificación, la discreción y el sigilo a la hora de moverse por el escenario eran las claves del éxito. Incluso podías ordenar a tus hombres que escondiesen sus armas para pasar desapercibidos y las sacasen sólo cuando había alguien a quien intimidar. También era posible echar mano de drogas para aumentar su resistencia, su inteligencia o su percepción, e incluso inmolar a tus hombres en una explosión desesperada cuando la falta de munición hacía peligrar una misión.

Syndicate venía a sumarse a la última hornada de juegos de estrategia con perspectiva isométrica y escenarios tridimensionales. La perspectiva dificultaba la planificación de las misiones, ya que los caminos a seguir eran realmente laberínticos. Además, era posible entrar en los edificios, pero sus techos no desaparecían ni se transparentaban las paredes para darte algo de visibilidad, un problema gráfico que se solventaría tres años más tarde en *Syndicate Wars*.

Las ciudades en las que transcurría la acción estaban totalmente animadas. En ellas encontrabas civiles, policías y miembros de las corporaciones rivales y por sus calles circulaban vehículos que podían estallar durante los tiroteos. Podías tomarlos para desplazarte por el escenario, aunque comportaba poner en riesgo la vida de sus ocupantes.

Syndicate aportó a la estrategia nuevos elementos a tener en cuenta, empezando por añadir un discreto componente de rol que lo hacía más complejo y le aportaba una dimensión humana. Pocas veces ha llegado la estrategia en tiempo real a semejantes niveles de profundidad, accesibilidad e interés.



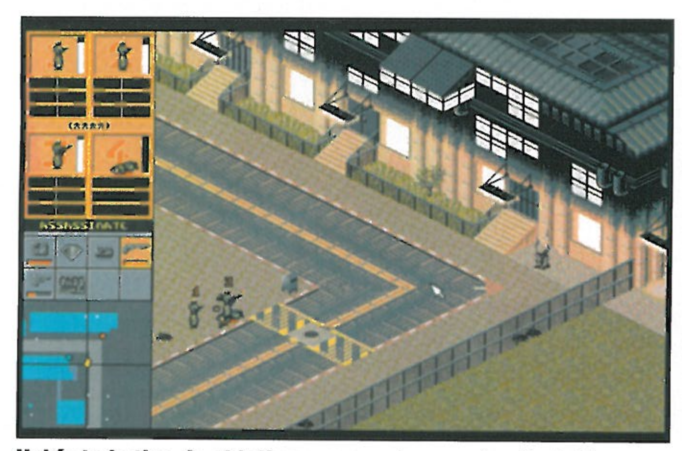
El control de todo el grupo a la vez no era la mejor fórmula de ganar la partida.



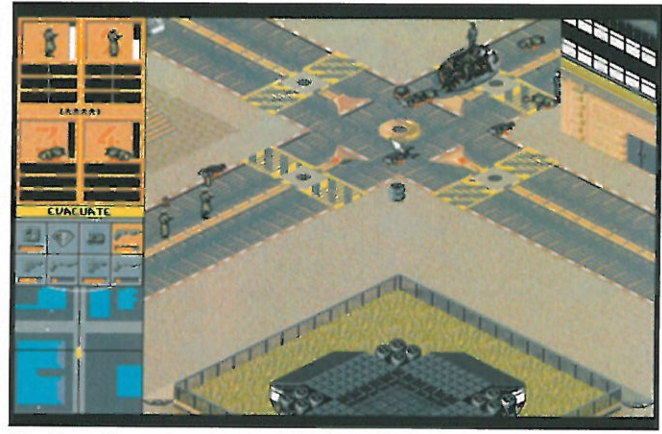
Un juego de estrategia con toques de rol y mucha acción. Insuperable.



Los personajes podían convertirse en máquinas letales a base de implantes.



Había todo tipo de objetivos, secuestros y robos incluidos.



Muchos elementos del escenario padecían el efecto de las balas.



Con nuestro salto al DVD, **el atracón que te vas a dar puede ser de los que requieren** kilos y kilos de **bicarbonato** virtual. **Un juego completo** de los polémicos, **15 demos** que recorren casi todos los géneros, los parches más esperados y un puñado de extras y utilidades. **¿Qué más se puede pedir?**

SUMARIO

JUEGO COMPLETO:

- POSTAL 2

DEMOS

- ROME: TOTAL WAR
- FIFA FOOTBALL 2005
- EVIL GENIUS
- COLIN MCRAE RALLY 2005
- MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
- RICHARD BURNS RALLY
- CONFLICT: VIETNAM
- WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR (MULTIJUGADOR)
- ARMIES OF EXIGO
- CODENAME: PANZERS (MULTIJUGADOR)
- XPAND RALLY (MULTIJUGADOR)
- WORMS FORTS: UNDER SIEGE
- CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION
- ELITE HELI SQUAD
- ATV MUDRACER

PARCHES

- BATTLEFIELD 1942 1.6
- DOOM 3 1.5 BETA
- TRANSPORT GIANT 1.20
- UNREAL TOURNAMENT 2004 BUILD 3236

EXTRAS

- MOD AIR BUCCANEERS
- VÍDEO HALF-LIFE 2
- VÍDEO EVIL GENIUS
- FONDOS EVIL GENIUS
- FONDO FIFA FOOTBALL 2005

UTILIDADES

- ATI CATALYST 4.9 CLASSIC
- ATI CATALYST 4.9 CONTROL CENTER
- NVIDIA FORCEWARE 61.76 WIN98ME
- NVIDIA FORCEWARE 66.31 WINXP
- QUICKTIME
- WINZIP 8.1
- DIRECTX 9.0c

Cómo instalar el DVD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del DVD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.

En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

JUEGO COMPLETO

POSTAL 2

La violencia está ahí. Basta con encender la tele, abrir un periódico o pisar según qué calles para darse de bruces con ella. Todos sabemos que el mundo está hecho unos zorros, que da verdadero asco y que la violencia extrema e irracional a la que recurren muchos seres humanos tiene gran parte de culpa en ello.

Otra cosa es cuando hablamos de violencia virtual, que es un reflejo de la otra, la real, pero que resulta del todo inofensiva, sobre todo porque la inmensa mayoría de los jugadores de videojuegos no cometen el absurdo error de tomársela en serio. Como la violencia literaria o cinematográfica, la virtual no causa víctimas. Sus borbotones de sangre poligonal no salpican más allá del ámbito en que han sido concebidos, el de la pantalla de un PC. Y es que pocas cosas relajan más y vacunan mejor contra la ansiedad y la violencia real que unas cuantas horas frente a la pantalla repartiendo plomo y despanzurrando criaturas virtuales creadas a tal efecto.

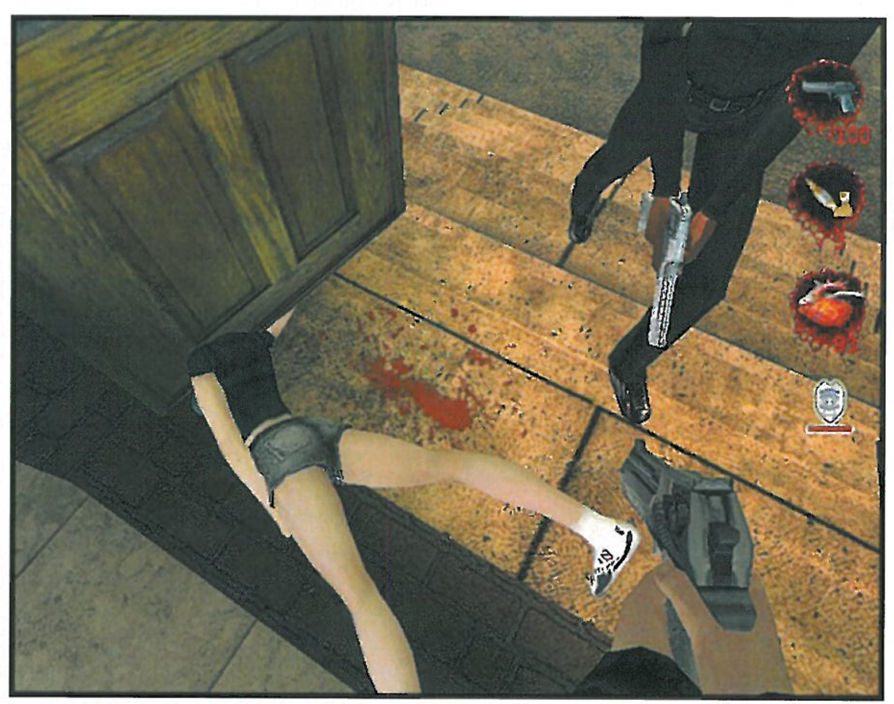
Jarabe de palo

La obra de *Running Whith Scissors* rebosa violencia por cada uno de sus píxeles. Ya lo revelan en la primera página del manual "Siempre es divertido, hasta que hieren a alguien... ¡y entonces ya es un descojone total!". Se trata de un juego que hace de los desmembramientos, las amputaciones y, en definitiva, la violencia más delirante y extrema sus razones de ser.

Tu personaje es uno de tantos urbanitas que intentan sobrevivir en la jungla en la que se ha convertido la sociedad moderna. El tipo es cartero, y le esperan una serie de repartos por la ciudad virtual de Paradise. La mayoría de estas entregas rutinarias van a acabar a tiro limpio. Cada día, se te asignarán una serie de objetos (cheques de banco, filetes de carne, cajas de leche...) que



¡No me piséis la escalera, que acabo de fregarla!



Muchos de los habitantes de Paradise van armados.

deberás llevar a su destino si quieres pasar a la jornada siguiente.

Dado que Paradise es una ciudad de trazado caótico, desplazarte de un lugar a otro puede convertirse en una experiencia de lo más confusa. Si tu sentido de la orientación resulta ser nefasto, te recomendamos que recurras al mapa de la ciudad pulsando la tecla F. Además de un detallado plano de todas las calles y edificios, se te mostrará también el lugar exacto al que debes llevar cada reparto.

¿Por qué casi todos tus repartos acaban en violencia? Pues porque Paradise, pese a su prometedor nombre, es un Infierno urbano en el que un tipo como tu cartero no puede sobrevivir sin armas. Está lleno de atracadores, psicópatas, manifestantes violentos o traficantes de gatillo fácil que intentarán convertir tu apacible trabajo en todo un calvario.

Para tratar con esta chusma, los desarrolladores han puesto a tu disposición un espléndido arsenal

Para tratar con esta chusma, los desarrolladores han puesto a tu disposición un espléndido arsenal de armas cuerpo a cuerpo, arrojadizas y de fuego entre las que sobresalen especialmente dos por su virulencia y originalidad: un bote de gasolina con el que rociar e incinerar cualquier cosa que se te antoje y una putrefacta y supurante cabeza de vaca cuyo hedor provoca vómitos primero y la muerte después a todos aquellos transeúntes que se encuentren a su alrededor.

Libertad sin límites

Con todo, la auténtica razón por la que merece la pena invertir el tiempo en *Postal 2*, es la total libertad de que dispones si te apetece saltarte el guión e ir por libre. Entre reparto y reparto te apetecerá olvidarte momentáneamente de tu cometido para dedicarte a buscar zonas, actividades u objetos interesantes. Aquí, tu estilo de juego dependerá mucho de hasta donde lleguen tus escrúpulos. Puedes explorar cada rincón de Paradise respetando dentro de lo posible a sus habitantes o comportarte como un auténtico psicópata y liquidar a todo bicho viviente, orinando encima de la gente (tecla R), utilizando gatos callejeros a modo de silenciador, activando las alarmas antiincendios de edificios públicos o introduciéndote en propiedades privadas.

LUBINA RASTREADORA

La Lubina Rastreadora Busca-Peces es un artilugio indispensable en los niveles más avanzados del juego. Este trasto te mostrará la localización exacta de la gente que se mueve en las cercanías, así como su grado de hostilidad hacia ti. A medida que progreses, encontrarás complementos especiales que añaden capacidad al cachivache. Por desgracia, su uso no es ilimitado: debes recargar periódicamente su batería.



INSTALACIÓN: D:\Demos\HC.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Running With Scissors
REQUISITOS: PIII 733; 128 MB de RAM; 1.2 de espacio en el disco duro; tarjeta gráfica de 32 MB; DirectX 8.1

CONTROLES

Avanzar: W
Desplazamiento lateral a izquierda: A
Desplazamiento lateral a derecha: D
Retroceder: S • Guardar/Sacar Arma: E
Agacharse: C • Saltar: Espacio
Patada: Q • Abrochar/Desabrochar: R
Suicidarse: K • Gritar "¡Al Suelo!": G

Eso sí, ten en cuenta que la gente de Paradise tiene buena memoria y no dudarán en dispararte si los molestas demasiado, incluso aunque hayan pasado varios días desde tu última fechoría. También te encontrarás con la oposición del siempre eficiente cuerpo de policía. Al igual que ocurre en *Metal Gear Solid* o la saga *Gran Thef Auto, Postal 2* incluye un termómetro de búsqueda que depende de la opinión que de tu comportamiento tengan las fuerzas del orden. Si ese grado de alerta policial es muy alto, la mejor opción pasa por esconderse en cualquier rincón y esperar pacientemente a que se calmen las cosas.



Si te metes con la policía, tendrás pocas posibilidades de sobrevivir.



Gracias al barril de combustible, podrás conseguir cosas como ésta.



Nada mejor que la intimidación para lograr una firmita.



DEMOS

ROME: TOTAL WAR

Qué vamos a decir de este juego. Teníamos unas ganas locas de ponerle la mano encima, así que esta demo viene que ni pintada mientras contamos los días para su lanzamiento. Consta de un tutorial y una batalla. En el primero se te ofrece por primera vez la oportunidad de controlar tropas romanas, pero el plato fuerte es la batalla. En ella te enfrentas a las huestes de Aníbal en inferioridad numérica, pero con una ventaja táctica que deberás conservar. Simplemente haz caso de los consejos que te dan y aguanta hasta el preciso instante en que tu caballería pueda sorprender a los enemigos por los flancos.

INSTALACIÓN: D:\Demos\Rome\Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: The Creative Assembly
EDITOR: Activision
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 248 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0b.

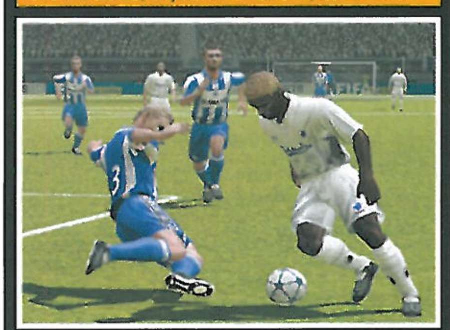
CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



FIFA FOOTBALL 2005

INSTALACIÓN: D:\Demos\FIFA 2005.exe
GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 700 MHz, 128 MB de RAM, 110 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.



La edición de este año trae algunas novedades interesantes aunque, por desgracia, no todas ellas pueden apreciarse en la demo. Al menos sí podrás familiarizarte con el nuevo sistema de toque a la primera mientras juegas el partido de seis minutos entre el Milán y el Arsenal. Para probar otros aspectos, como el renovado editor con el que crear equipamientos y estadios, tendrás que esperar a la versión completa.

CONTROLES

Control del jugador: Flechas de dirección
Globo: A • **Pase:** S • **Disparo:** D
Balón en profundidad: W
Esprint: Q

CHRIS SAWYER'S LOCOMOTION

INSTALACIÓN:: D:\Demos\Locomotion.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Chris Sawyer
EDITOR: Atari
REQUISITOS: PIII 600 MHz, 128 MB de RAM, 140 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0.



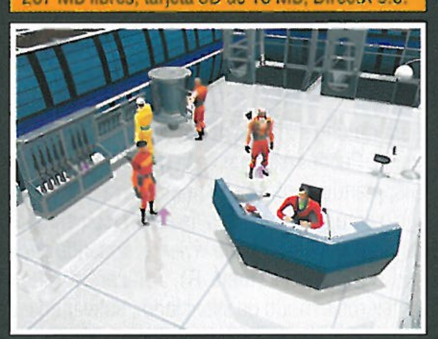
El sueño de todo viajero es hacerse su propio camino al andar, y aquí el camino te lo haces por tierra, mar o aire, según la época. Se trata de un juego de gestión en el que lo que importa es mover mercancía o personas de un lado a otro y ganar dinero con ello. No creas que va a ser coser y cantar, ya que la máquina competirá contigo con intención de arrebatarte hasta el último palmo de tierra.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

EVIL GENIUS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Evil.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Elixir Studios
EDITOR: Vivendi Universal
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 128 MB de RAM, 267 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0.



Demis Hassabis vuelve a la carga, dispuesto a hacer borrón y cuenta nueva tras su discutible *Republic*. Para ello, echa mano de una idea poco explotada por los juegos hasta el momento: se te invita a hacer el Mal, pero en clave de humor. La demo es un completo tutorial que te mostrará los primeros pasos que te llevarán a dominar el mundo con la inestimable ayuda de tus esbirros.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

COLIN MCRAE RALLY 2005

INSTALACIÓN: D:\Demos\CMR2005.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR:: Six by Nine
EDITOR: Codemasters
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 330 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.



Algunas son las voces que hablan del nuevo Colin como un juego que ha soltado gas. Nosotros no estamos de acuerdo, pero lo mejor es que juegues la demo y te formes tu propia opinión. Podrás participar en una carrera contrarreloj en tres escenarios distintos: el Reino Unido, Alemania y Suecia. Para batir plusmarcas, tienes a tu disposición un Peugeot 206, un Lancia Stratos y un Toyota Celica GT.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba • **Frenar:** Flecha abajo
Izquierda: Flecha Izquierda
Derecha: Flecha derecha • **Freno de mano:** Barra espaciadora • **Cambiar cámara:** 1

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

INSTALACIÓN: D:\Demos\MOH Pacific.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Electronic Arts
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 1,5 GHz, 256 MB de RAM, 559 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.1.



Mientras los jugadores de consolas disfrutaban de su dosis de Pacífico con *Rising Sun*, los de PC hemos tenido que esperar a que *Pacific Assault* nos llevara por esos lares. Unos se batieron en Pearl Harbour, los demás lo haremos en Guadalcanal. Pero no hay que quejarse, este juego incluirá mejores gráficos y la posibilidad de dar órdenes a tus compañeros para que vayan en la dirección que les indiques.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S
Derecha: D • **Izquierda:** A
Saltar: Barra espaciadora
Disparo: Botón izdo. del ratón

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

INSTALACIÓN: D:\Demos\dow_demo_install.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Relic Entertainment
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 424 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.



Un saltito hacia delante de 400 siglos y ya nos hemos plantado en uno de los universos más belicosos que se han visto. La adaptación del juego de mesa de Games Workshop viene vestida ahora con sus mejores galas gracias a un impresionante y espectacular motor 3D. Orkos con k y humanos con h se dedicarán a decidir quién es el más bruto del universo.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

RICHARD BURNS RALLY

INSTALACIÓN: D:\Demos\RB Rally.exe
GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Warthog
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 1GHz, 256 MB de RAM, 298 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.



Algo tendrá este juego que ha encandilado a tantos en tan poco tiempo. Nosotros te avisamos que no es para nada un juego de carreras fácil. Quizás por ello han habilitado en la demo una de las lecciones, la que te enseña a tomar las curvas usando el freno de mano. Luego podrás poner en práctica tus conocimientos en un circuito siempre al volante de un Subaru.

CONTROLES

Acelerar: Flecha arriba
Frenar: Flecha abajo • **Izquierda:** Flecha izda.
Derecha: Flecha dcha.
Freno: Barra espaciadora

CONFLICT VIETNAM

INSTALACIÓN: D:\Demos\CV.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Pivotal Games
EDITOR: Proein
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 330 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.



En su día, el primer juego de la saga *Conflict* nos sorprendió por su sistema de control y una perfecta combinación entre las vistas de tercera y primera persona. Aprovechando el tirón, llega a nuestras manos esta nueva versión. Su principal novedad es que el escenario ya no es el mismo, pasamos de luchar en Oriente Medio a combatir en las junglas de Vietnam.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S •
Derecha: D • **Izquierda:** A
Saltar: Barra espaciadora
Disparo: Botón izdo. del ratón

ARMIES OF EXIGO

INSTALACIÓN: D:\Demos\AOX.exe
GÉNERO: Estrategia
REQUISITOS: PIII 1,2 GHz, 512 MB de RAM, 100 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

CODENAME: PANZERS

INSTALACIÓN: D:\Demos\Panzers.exe
GÉNERO: Estrategia
REQUISITOS: PIII 750 MHz, 256 MB de RAM, 295 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

XPAND RALLY

INSTALACIÓN: D:\Demos\Xpand.exe
GÉNERO: Carreras
REQUISITOS: PIII 1,3 Ghz, 256 MB de RAM, 268 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: W • **Frenar:** S
Derecha: D • **Izquierda:** A

WORMS FORTS: UNDER SIEGE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Worms\Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 256 MB de RAM, 259 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Apuntar:** Ratón
Disparo primario: Botón izdo.
Disparo secundario: Botón dcho. del ratón

ELITE HELI SQUAD

INSTALACIÓN: D:\Demos\EHS.exe
GÉNERO: Acción
REQUISITOS: PIII 750 GHz, 64 MB de RAM, 77 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A • **Rotor:** Ratón
Disparo primario: Botón izquierdo del ratón
Disparo secundario: Botón derecho del ratón

ATV MUDRACER

INSTALACIÓN: D:\Demos\ATV.exe
GÉNERO: Carreras
REQUISITOS: PIII 750 MHz, 256 MB de RAM, 68 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0b.

CONTROLES

Acelerar: W • **Frenar:** S • **Derecha:** D
Izquierda: A

NÚMEROS ATRASADOS



¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:

☐nº1 ☐nº2 ☐nº3 ☐nº4 ☐nº5 ☐nº6 ☐nº7 ☐nº8 ☐nº9 ☐Esp.nº1 ☐nº10 ☐nº11 ☐nº12
☐nº13 ☐nº14 ☐nº15 ☐nº16 ☐nº17 ☐nº18 ☐nº19 ☐nº20 ☐Esp.nº2 ☐nº21 ☐nº22 ☐nº23 ☐nº24
☐Esp.nº3 ☐nº25 ☐nº26 ☐nº27 ☐nº28 ☐nº29 ☐nº30 ☐nº31 ☐Esp.nº4 ☐nº32 ☐nº33 ☐nº34 ☐nº35
☐Esp.nº5 ☐nº36 ☐nº37 ☐nº38 ☐nº39 ☐nº40 ☐nº41 ☐nº42 ☐Esp.nº6 ☐nº43

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) **Fecha de caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐

☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de INTERACTIVOS, MOTOR Y MÚSICA PRESS, S.L.U.** ☐ **GIRO POSTAL** (Adjuntar copia del comprobante del pago en Correos)

Nombre y Apellidos ____________________ **Tel.** ________

Dirección ____________________

Población ____________________ **C. P.** ________ **Provincia** ________

Firma del titular de la tarjeta VISA

Enviar el boletín debidamente cumplimentado a: IMMpress S.L.U. - GAMELIVE PC (NÚMEROS ATRASADOS)
C/ Álava, 140 - 7ª Planta - 08018 BARCELONA - Telf.: 93 241 81 00 - Fax: 93 414 45 34

INTERACTIVOS, MOTOR y MÚSICA PRESS, S.L.U. informa de que dispone de "hojas de reclamaciones" a disposición del usuario que las solicite, en las que se podrán formular quejas y exponer sugerencias. Los interesados pueden solicitarlas en el número de teléfono 932418100 o bien dirigirse al domicilio social indicado en el presente cupón, donde serán atendidos personalmente.

Promoción válida únicamente en España. Pedidos para otros países, consultar por telefono (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@immpress.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de Datos Personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

Por fin en España
la mejor revista en imagen y sonido

WHAT HI★FI?
IMAGEN Y SONIDO
PLASMA ★ TV ★ HOME CINEMA ★ DVD ★ HI-FI ★ DIGITAL ★ CD

PANTALLAS PLANAS
DE TAMAÑO MEDIO

NUEVA GUÍA DE COMPRAS

LA GANGA DEL AÑO
Las cajas Diamond 9.1 suenan a música celestial

LA REVISTA Nº1 MUNDIAL EN IMAGEN Y SONIDO
Nº4 NOVIEMBRE 2004 3,50€

ADEMÁS
SONIDO SURROUND 6.1
Receptores multicanal a precios de risa

★ TODOS LOS MESES
EN TU QUIOSCO ★



Multi Estrategia Deluxe

Edición limitada a la venta el 22 de octubre. Reserva tu ejemplar.

TRES Nº1 DE LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL REUNIDOS EN UNA COLECCIÓN DE LUJO.





Tzar - Edición de Oro

Sir Lancelot, el Cid Campeador, Almanzor, el mago Merlín... Más de 100 personajes doblados por actores de cine dan vida a cuatro intensas y divertidas campañas: "El poder de la Corona", "El Rey Arturo y Excalibur", "El Cid y La Reconquista" y "El Imperio de Gengis Khan".



Patrician III

La saga Patrician, con más de 1.000.000 de jugadores en todo el mundo, está reconocida como el máximo exponente de la estrategia comercial, política y militar. Asume el papel de un emprendedor en busca de fortuna hasta convertirte en el hombre más poderoso del Imperio de los Mares.

Imperivm II

Año 238 a.C. Cartago emprende la conquista de la península Ibérica. Un plan que ni Roma ni los pueblos iberos están dispuestos a aceptar. Hispania se convierte en un inmenso campo de batalla en el que brillan el genio de Aníbal, el arrojo de Escipión el Africano y la valentía de los guerreros iberos...



TOTALMENTE EN ESPAÑOL

MultiEstrategia Deluxe incluye manuales con las pistas para conseguir la victoria.



19'95€

